

**SPELARSEKTION**



**STJÄRNORNAS  
KRIG**®

ROLLSPELET

**A**



# **STJÄRNORNAS KRIG<sup>®</sup>**

## **R O L L S P E L E T**

©, TM & © 1988  
Lucasfilm Ltd. (LFL)  
All Rights Reserved.  
Trademarks of LFL used  
by TAMB Äventyrsspel HB  
under authorization.

SPELDESIGN: GREG COSTIKYAN

ÄVENTYR: CURTIS SMITH

SOLOÄVENTYR OCH ÄVENTYRSIDÉER: KEN ROLSTON

OMSLAG: CANTRELL

ILLUSTRATIONER: RALPH MCQUARRIE, JOE JOHNSTONE

FOTOGRAFIER: INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC

ÖVERSÄTTNING: ÅKE ELDBERG

REDIGERING: ANDERS BLIXT, OLLE SAHLIN

GRAFISK PRODUKTION: NILS GULUKSSON, STEFAN THULIN

ANNE CHARLOTTE YTTER



## INNEHÅLL

|                                          |           |                                         |           |
|------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------|-----------|
| <b>Inledning</b>                         | <b>2</b>  | 2.3 Färdighetspoäng                     | 15        |
| <b>1 Att skapa en rollperson</b>         | <b>4</b>  | 2.4 Kraften                             | 16        |
| 1.1 Välj en roll                         | 4         | 2.4.1 Att lita till Kraften             | 16        |
| 1.2 Rollformuläret                       | 4         | 2.4.2 Vad Kraften kan göra              | 16        |
| 1.2.1 Tärningsnoteringar                 | 5         | 2.4.3 Jediriddarnas hederskodex         | 16        |
| 1.2.2 Grundegenskaper och färdigheter    | 5         | 2.4.4 Lasersvärd                        | 17        |
| 1.2.3 Att välja färdigheter              | 6         | 2.4.5 Kraftfärdigheter                  | 17        |
| 1.2.4 Särskilda regler om Kraften        | 7         | 2.4.6 Kontroll                          | 17        |
| 1.2.5 Kraftpoäng                         | 7         | 2.4.7 Varseblivning                     | 17        |
| 1.2.6 Utrustning                         | 7         | 2.4.8 Förändring                        | 17        |
| 1.3 Relationer mellan rollpersoner       | 7         | 2.4.9 Andra färdigheter?                | 17        |
| 1.4 Finns det inga pratsamma spanare?    | 8         | <b>3 Introduktion till rollspel</b>     | <b>18</b> |
| 1.5 Sätt igång                           | 9         | Regina Cayli: ett äventyr för 1 spelare | 18        |
| <b>2 Spelets grunder</b>                 | <b>10</b> | Exempel på spel                         | 25        |
| 2.1 Grundegenskaper och färdigheter      | 10        | Att spela en roll                       | 27        |
| 2.1.1 Vilken TN ska man använda?         | 10        | <b>4 Personbeskrivningar</b>            | <b>28</b> |
| 2.1.2 Vem slår tärningarna?              | 10        |                                         |           |
| 2.1.3 Motståndsslag                      | 11        | <b>Rollformulär</b>                     | <b>40</b> |
| 2.1.4 Svårighetsgrad                     | 11        |                                         |           |
| 2.1.5 Hur lång tid tar det?              | 11        | <b>B-Spelledarhäftet</b>                |           |
| 2.1.6 Förberedelse                       | 12        | 1 Att leda rollspel                     | 2         |
| 2.1.7 Att springa                        | 12        | 2 Grundegenskaper och Färdigheter       | 6         |
| 2.1.8 Skador                             | 12        | 3 Strid                                 | 25        |
| 2.1.9 Flera färdigheter                  | 12        | 4 Skador och läkning                    | 36        |
| 2.1.10 Reaktionsfärdigheter              | 12        | 5 Rymdskepp                             | 38        |
| 2.1.11 Modifikationer är kumulativa      | 12        | 6 Kraften                               | 57        |
| 2.2 Strid                                | 13        | 7 Andra roller                          | 72        |
| 2.2.1 Turordning                         | 13        | <b>C-Äventyrshäftet</b>                 |           |
| 2.2.2 Initiativ                          | 13        | 1 Att leda äventyr                      | 2         |
| 2.2.3 Förflyttning                       | 13        | 2 Att konstruera äventyr                | 13        |
| 2.2.4 Ställning                          | 13        | 3 Uppror! — ett introduktionsäventyr    | 19        |
| 2.2.5 Att skjuta                         | 15        | 4 Förslag till äventyr                  | 32        |
| 2.2.6 Att ducka                          | 15        |                                         |           |
| 2.2.7 Ålderdomliga & ovanliga skjutvapen | 15        |                                         |           |
| 2.2.8 Närstrid                           | 15        |                                         |           |

## INLEDNING

## Var med och befria galaxen!

Bered dig på att uppleva kraften och storheten i det mäktigaste rymdäventyret någonsin! Med *Stjärnornas Krig — Rollspelet* kan du själv vara med och kämpa mot det onda Galaktiska Imperiet, färdas mellan stjärnorna i rymdskepp som går fortare än ljuset, slåss mot kejsarens stormtrupper och lära dig behärska den mystiska Kraften som förenar alla levande varelser i universum.

Du bor i en galax som innehåller miljarder solar, miljarder stjärnsystem med oräkneliga planeter och världar. Överallt finns nya miljöer och faror att utforska. I denna värld kämpar frihetsälskande människor en desperat kamp mot tyranniets mörka krafter. Du kommer att ställas inför övermäktiga fiender, omöjliga utmaningar och svåra val — men om du är modig och trofast kommer du att segra, ty Kraften är med dig, alltid.

## Något om rollspel

I *Stjärnornas Krig — Rollspelet* kontrollerar varje spelare en *rollperson* (förkortas *RP*) som lever i *Stjärnornas Krigs* värld. Vad din rollperson kan göra bestäms av din fantasi och av reglerna.

En person agerar som *spelledare* (förkortas *SL*). Han eller hon leder och samordnar spelet. När en spelare vill att hans eller hennes rollperson ska göra någonting är det spelledaren som avgör vad som händer, med hjälp av reglerna.

(För enkelhetens skull kallar vi här efter olika personer för "han", eftersom alla ju vet att det också kan vara "hon" och det blir tillkrånglat att skriva "han eller hon" hela tiden.)

Spelledaren fungerar som "regissör" och beskriver den värld där rollpersonerna finns. Han styr också alla de andra personer och varelser som rollpersonerna möter i spelet (vi kallar sådana för *Spelledarpersoner*, förkortas *SLP*).



Men framför allt hittar spelledaren på äventyr åt sina spelare — berättelser där rollpersonerna finns med och agerar, komplett med statister, biroller, en intressant intrig och belöningar vid framgång.

Man skulle kunna säga att varje gång ni spelar skapar du och dina kamrater en egen "film" med din och de andras rollpersoner i huvudrollerna, med spelledaren som regissör, författare och övrig rollbesättning.

## Spelboxens innehåll

Lådan ska innehålla följande saker:

- Ett spelarhäfte (häfte A)
- Ett spelledarhäfte (häfte B)
- Ett äventyrshäfte (häfte C)
- Två tärningar

## HUR DU HITTAR I SPELET

Här och var hittar du hänvisningar av typen *se B4.3.2*. Det innebär att du ska slå upp spelledarhäftet (häfte B), kapitel 4, avsnitt 4.3.2 för att hitta informationen.

## Spelare

Du som vill spela behöver inte läsa hela det här spelet. Det räcker om du läser Spelarhäftet och tittar på standardpersonerna. Resten av häftena kan du läsa om och när du har lust och tid. Äventyrshäftet är avsett för spelledaren. För din egen skull bör du hoppa över det, eftersom det är roligare att spela om man inte vet precis vad som kommer att hända.

## Spelledare

Spelledaren måste jobba mer än spelarna. Du som tänker ha denna position i *Stjärnornas Krig — Rollspelet* bör läsa hela spelet. Det är ditt jobb att se till att allt följer reglerna och att spelarna har roligt. Spelledarhäftet innehåller själva spelreglerna och ger tips och förslag som hjälper nya spelledare att komma igång. Äventyrshäftet ger mer information om hur man sköter äventyr. Där finns också ett komplett äventyr som är lämpligt att börja med, plus mängder av idéer som du kan bygga ut till fullständiga äventyr.

## Vad man behöver för att spela

Förutom en spelledare och några spelare (tre till sju stycken är lagom) behöver du några blyertspennor, papper och några vanliga sexsidiga tärningar. Om du behöver fler sådana finns de att köpa i de flesta spel- och leksaksaffärer och kostar inte särskilt mycket.

## Supplement och färdiga äventyr

*Stjärnornas Krig — Rollspelet* innehåller all information som behövs för att spela. Dessutom publiceras annat material som kan hjälpa spelandet — färdiga äventyr, supplement med information om speciella saker, och annat bakgrundsmaterial, bl a i tidningen *Sinkadus*.

Äventyrsspel svarar på frågor om spelet. Formulera frågorna så att de kan besvaras med "ja", "nej" eller en kort mening. Bifoga *alltid* ett frankerat svarskuvert. Adress: Regelfrågor, Äventyrsspel, Åsögatan 115, 116 24 Stockholm.

## Förkortningar

akan — automatkanon

B — bedövad

BIL — bildning

cr — kredit (myntslag)

D — dödligt sår

ITF — iakttagelseförmåga

MEK — mekanik

S — sår

SG — svårighetsgrad

SL — spelledare

SLP — spelledarperson

SMI — smidighet

SR — stridsrunda

STY — styrka

T — tärning — (sexsidig)

TEK — teknik

TN — tärningsnotering

U — utslagen

## Specialtermer

**Encyclopedia Galactica** är den första expansionsmodulen till *Stjärnornas Krig — Rollspelet*. Den innehåller data om planeter, högteknologi och personer inom Imperiet och Alliansen. Den publiceras i slutet av 1988.

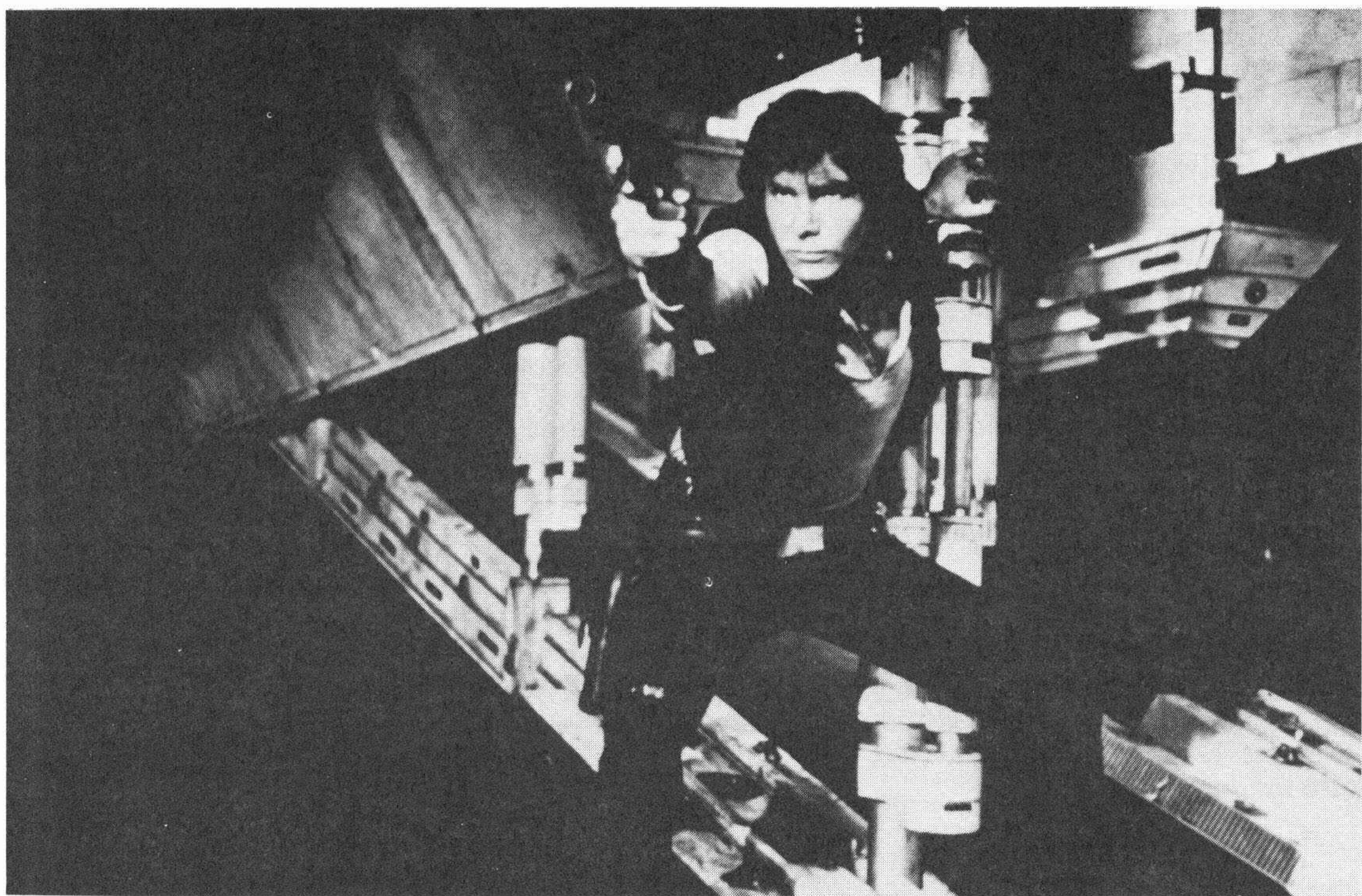
**Fräsare** är fordon som drivs med repulsorer, dvs antigravitation. Det finns landfräsare (Lukes fordon i den första filmen), fräscyklor (i skogsjakten i Jedins återkomst) och många andra varianter.

**Kredit** är Imperiets myntenhet.

**Pansarklivare** är de stora, gående pansarfordon du ser i slaget på Hoth i *Rymdimperiet slår tillbaka*. Den modellen kallas också AT-AT.

**Xenomorf** betyder "av främmande form". Det är en sammanfattande beteckning för alla slags icke-mänskliga, intelligenta varelser som befolkar galaxen.





# 1 ATT SKAPA EN ROLLPERSON

Stjärnornas Krig är ett rollspel, så innan man börjar spela måste man skaffa sig en roll. Så här gör man.

## 1.1 Välj en roll

I kapitel A4 finns personbeskrivningar för 24 *typiska äventyrare*. Var och en tar upp en typ av rollperson som passar in i Stjärnornas Krigs galax. Beskrivningen innehåller grundläggande information om personen — siffror som man använder när personen gör något i spelet — och lite bakgrund om personens motiv, hurdan han är och hur han reagerar på andra personer.

Titta igenom de olika beskrivningarna och välj ut en som du skulle vilja spela.

En personbeskrivning är bara en skiss — du måste själv fylla i detaljerna för att göra din rollperson levande och verklig. Det finns t ex många smugglare i galaxen. Han Solo är en av dem, men det finns många andra. Därför finns det en personbeskrivning som heter "smugglare". Men alla smugglare är olika, så om du bestämmer dig för att spela en sådan måste du bestämma hurdan *din* smugglare är.

Även om en annan spelare skulle välja den personbeskrivning du vill ha är det inget som hindrar att du också använder den. Det kan mycket väl finnas två smugglare i samma grupp.

Men det är bäst om en grupp av rollpersoner är balanserad, det vill säga att den innehåller personer med olika kunskaper och förmågor. En del är bra som piloter, några är bra på att slåss, andra har kunskaper om främmande planeter. Er grupp kommer att klara sig bättre om den är blandad. Om *alla* spelarna vill bli smugglare kommer ni att få problem. Så prata med de andra spelarna innan du bestämmer dig.

## 1.2 Rollformuläret

För över personbeskrivningens data till ett rollformulär. På rollformuläret finns utrymmen där man kan anteckna olika fakta om sin rollperson — hans utrustning, utseende, färdighe-



ter, hälsotillstånd osv. När man spelar är det bra att ha rollformuläret till hands så att man kan bokföra ändringar som inträffar.

Nästa steg är att fullborda ditt formulär över din rollperson. Men innan du gör det behöver du veta en del om färdigheter och egenskaper.

## 1.2.1 Tärningsnoteringar

Varje gång någon försöker göra någonting viktigt eller svårt i spelet slår man en eller flera tärningar för att se vad som händer. Ju högre tal man slår, desto bättre lyckas man med det man försökte göra.

Hur många tärningar man ska slå beror på rollpersonens *tärningsnotering* (förkortas *TN*). För varje grundegenskap och färdighet har din rollperson en tärningsnotering som står på formuläret.

Står det t ex "3T" betyder det att man ska slå tre tärningar och lägga ihop antalet prickar ("T" står för "tärning"). **Exempel:** Om du slår tre tärningar och får 2 på den första, 3 på den andra och 6 på den tredje är resultatet 11.

Ibland kan det stå t ex "2T+2". Det betyder att man ska slå två tärningar, lägga ihop resultatet, och sedan lägga till 2. **Exempel:** Den första tärningen ger 4, den andra ger 3. Det sammanlagda resultatet är 9.

## 1.2.2 Grundegenskaper och färdigheter

Alla rollpersoner har *grundegenskaper* och *färdigheter*. Grundegenskaper är sådant som är medfött och hör till personen som sådan. I det här spelet finns sex grundegenskaper: smidighet (SMI), bildning (BIL), mekanik (MEK), iakttagelseförmåga (ITF), styrka (STY) och teknik (TEK) (se B2.1). Grundegenskaperna kan inte förbättras under spelet.

Färdigheter är däremot sådant som man har lärt sig. De kan bli bättre under spelets gång (se A2.3).

Din rollperson har en tärningsnotering (TN) för varje grundegenskap och färdighet. Tärningsnoteringen talar om hur många tärningar man slår när man använder grundegenskapen eller färdigheten. **Exempel:** Zonk Garnets smidighet är 3T+1. Han försöker jonglera med ett par bollar. Man slår tre tärningar, lägger samman resultatet och adderar 1. Summan visar hur väl han lyckas.

Tärningsnoteringarna för din rollpersons egenskaper står i beskrivningen. Olika typer av personer har olika värden, men alla smugglare (till exempel) har samma.

Grundegenskaperna kan du alltså inte påverka. Men när det gäller färdigheterna får du välja själv.

## EN SMUGGLARE FÖDS

Vi tänker oss att du har valt att bli smugglare. Så här ser rollformuläret för smugglare ut:

| STJÄRNORNAS KRIG   |                       |                    |
|--------------------|-----------------------|--------------------|
| ROLLFORMULÄR       |                       |                    |
| ROLLPERSONENS NAMN | ZONK GARNET           | BAKGRUND           |
| SPELARENS NAMN     | PER NILSSON           | SMUGGLARE          |
| LÄNGD              | 180                   | VIKT               |
| KÖN                | MAN                   | ÅLDER              |
| UTSEENDE           | TUNN, MUKTASCH        |                    |
|                    | IBRAFORM, BÄREVLÄDERP |                    |
|                    | PISTOL I LÄDERHÖLTER  |                    |
| SMIDIGHET          | 3T+1                  | IAKTTAGELSEFÖRMÅGA |
| DUCKA              | 4T+1                  | KÖPLÅG             |
| LÄDERP.            | 5T+1                  |                    |
| BILDNING           | 2T+1                  | STYRKA             |
|                    |                       | SLAGMÅL            |
|                    |                       | UTRUSTNING         |
|                    |                       | FRAKTHKEPP         |
|                    |                       | TUNN LÄDERP.       |
|                    |                       | KOMPLANK           |
|                    |                       | TEKNIK             |
|                    |                       | 2T+2               |
|                    |                       | 25.000             |
|                    |                       | 1 KULD             |
| MEKANIK            | 3T+2                  |                    |
| PILOT              | 5T+2                  |                    |
|                    |                       | KONTROLL           |
|                    |                       | VARSEBLIVNING      |
|                    |                       | FÖRÄNDRING         |
|                    |                       | KRAFTPOÄNG         |
|                    |                       | MÖRKERPOÄNG        |
|                    |                       | FÄRDIGHETSPÖÄNG    |
|                    |                       | SKADOR             |

©, TM & © 1988 Lucasfilm Ltd. (LFL). All Rights Reserved. Trade-marks of LFL used by TAMB Äventyrspel HB under authorization.

Överst på formuläret skriver du ditt eget namn och din rollpersons namn, längd, vikt, kön och ålder. Fundera ut ungefär hur du vill att personen ska se ut, och skriv ned en kort beskrivning under "utseende". I vårt exempel har spelaren Per Nilsson valt att spela en smugglare som heter Zonk Garnet.



## 1.2.3 Att välja färdigheter

Under varje egenskap finns en lista med olika färdigheter som rollpersonen kan ha. **Exempel:** under egenskapen smidighet finns färdigheterna Laservapen, Ducka och några till. Alla dessa färdigheter hör ihop med personens smidighet.

**Från början har en färdighet alltid samma träningsnotering som den egenskap den hör till.**

**Exempel:** Zonk har träningsnoteringen 3T+1 i smidighet. Det betyder att han också har 3T+1 på Laservapen, Ducka och alla andra färdigheter som hör till Smidighet.

Men din rollperson har inte sysslat med precis samma saker som alla andra av samma typ. Han har övat särskilt mycket på vissa saker. Du har nu 7T att fördela på de färdigheter du vill att din rollperson ska vara extra bra på. För att öka en färdighet med 1T lägger du till 1T till träningsnoteringen för den egenskap som färdigheten står under.

**Exempel:** Zonks smidighet är 3T+1. Hans spelare ökar färdigheten Ducka med 1T; Zonks färdighet på att ducka är nu 4T+1. Spelaren antecknar 4T+1 på raden bredvid Ducka. Han har nu 6T kvar att fördela.

**Ingen färdighet kan ökas med mer än 2T när man skapar rollpersonen. (Däremot kan den ökas när rollpersonen väl har kommit med i spelet.)**

**Exempel:** Zonks spelare kan öka färdigheten Laservapen med 1T så att den blir 4T+1. Han kan också öka den med 2T så att den blir 5T+1. Men han får inte öka Laservapen med 3T eller mer.

Du får välja att öka vilka färdigheter som helst, bara du inte använder mer än 7T, och inte ökar någon färdighet med mer än 2T.

**Exempel:** På exempelrollformuläret kan du se hur vår spelare fördelade Zonk Garnets färdigheter: 2T på Laservapen, 1T på Ducka, 2T på Pilot, 1T på Köpslå och 1T på Slagsmål.

Eftersom alla andra färdigheter är lika med träningsnoteringen för grundegenskapen behöver man inte anteckna något på raderna vid dem.





## 1.2.4 Särskilda regler om Kraften

I vissa personbeskrivningar finns särskilda färdigheter som hör ihop med Kraften (se Xenomorf mystiker, Avdankad Jedi, Lägre Jedi och Överspänd Jedi). Om det finns en Kraftfärdighet i din personbeskrivning står det också en tärningsnotering där. Till skillnad från andra färdigheter beror Kraftfärdigheter *inte* på någon av grundegenskaperna.

Om det finns en Kraftfärdighet på ditt formulär kan du öka den när du fördelar dina 7T. Om du inte har någon Kraftfärdighet är det bara att beklaga. Enda sättet att skaffa dig en Kraftfärdighet är att hitta någon som har en och kan lära dig.

## 1.2.5 Kraftpoäng

Alla rollpersoner börjar spelet med en Kraftpoäng. Skriv en etta i cirkeln för Kraftpoäng. (Kraftpoäng har inget med Kraftfärdigheter att göra. Även de som inte har några Kraftfärdigheter har en Kraftpoäng.)

## 1.2.6 Utrustning

I personbeskrivningen finns också en lista över utrustning. Där står angivet vilka saker din rollperson kan tänkas ha när spelet börjar. De flesta personer har en summa pengar (krediter). Om du vill kan du använda dem för att köpa ytterligare utrustning (se prislstan).

## 1.3 Relationer mellan rollpersoner

En viktig del av att skapa nya rollpersoner är att bestämma hur och varför de olika personerna känner varandra. De ska ju agera tillsammans i spelet, så det måste finnas något slags förbindelse mellan dem. I filmerna är huvudpersonerna mycket trogna mot varandra. Luke avbryter till och med sin Jedi-utbildning för att rädda sina vänner. Det är viktigt att spelarrollerna har eller får liknande känslor för varandra. Som en tumregel bör varje person känna minst en annan person när spelet börjar.

Titta på avsnittet "Relationer" i din personbeskrivning. Där finns tips om hur du kan ha träffat eller hört talas om andra rollpersoner.

Men det är du själv, spelledaren och de andra spelarna som måste bestämma hur allt har gått till i just ert fall.

Prata igenom möjliga förbindelser med de andra spelarna och spelledaren. "Spåna" lite tillsammans och hitta på möjligheter till hur rollpersonerna kan ha träffats. Försök skaffa dig en uppfattning om hur de andra spelarna tänker sig sina roller, så att relationerna stämmer för alla. Så här kan det låta:

**Spelledaren:** Okej, vi har alltså en grabb och en prisjägare. Hur känner de varandra?

**Prisjägare:** Stön! Inte en sån där odräglig unge till!

**Grabb:** Jo visst!

**Spelledaren:** Sluta klaga, det är faktiskt en bra roll.

**Prisjägare:** Kommer du ihåg den förra grabben? När han brottades med den där piraten i luftslussen? Jag blev tvungen att hoppa från omloppsbanan ända ned till Dantooine med bara en fallskärm och en värmesköld för att rädda honom.

**Grabb:** Eh... jag tänkte nog spela den här killen lite annorlunda. Som en väluppfostrad engelsk överklasstyp. Ni vet, intelligent, reserverad och ivrig att ge sig ut på äventyr.

**Prisjägare:** Mja... okej. Men hur känner jag honom?

**Spelledaren:** Han kan vara föräldralös.

**Grabb:** Ja! Jag är en stackars föräldralös grabb...

**Prisjägare:** Imperiets trupper hade ihjäl hans föräldrar.

**Spelledaren:** Du hittade honom hemlös på Farstine, metanplaneten, när den var ockuperad av Imperiet. Han hade inga pengar, och syre för bara femton minuter.

**Grabb:** Men han behöll sin värdighet!

**Spelledaren:** Du imponerades av att han var så artig och belevad trots att han hade det så eländigt.

**Grabb:** Och jag var glad att hitta nån som ville skydda mig, trots att jag tyckte han var en aning råbarkad.

**Prisjägare:** Rå och tuff men med ett hjärta av guld.

**Spelledaren:** Och du tyckte synd om honom därför att han påminde dig om... din lillbrorsa som dog ung.

**Prisjägare:** Okej, men jag berättar aldrig för grabben att jag hade en lillbrorsa.

**Spelledaren:** Precis! En hemlig sorg som du inte vill erkänna för någon.

**Prisjägaren:** Är det inte lite väl melodramatiskt?

**Spelledaren:** Nej, det låter bra. Och melodramatiska grejer är lätta att rollspela.



Relationer mellan rollpersonerna åstadkommer tre saker. För det första ger det dem anledning att hjälpa varandra. Det är viktigt eftersom de måste samarbeta om de ska klara sig under äventyren. För det andra ger det spelarna en uppfattning om hur deras rollpersoner agerar tillsammans. För det tredje hjälper det till att ge en känsla av att det som händer i spelet bara är en liten del av händelserna i *Stjärnornas Krigs* galax, och att alla rollerna har olika ursprung och bakgrund. Här är några tips om hur personerna kan känna varandra:

- **Släktingar.** Man kan inte välja sina släktingar (dessvärre), så din rollperson kan råka vara släkt med vem som helst. För det mesta känner sig släktingar skyldiga att hjälpa varandra, även om de inte gillar varann. Ålderskillnader är inget hinder. Rollpersoner kan vara föräldrar, farföräldrar, morbröder osv lika gärna som de kan vara kusiner eller bröder och systrar. Det kan också vara fråga om mer obskyra släktskap, som t ex sysslingar, bryllingar eller halvsyskon. Men gör inte för mycket väsen av historier typ "återfunnen släkting" — George Lucas har redan använt den idén en gång (Luke och Leia), det kan räcka.
- **Anställda.** Den ene kan vara arbetsgivare åt den andre. Personer med högre ställning kan anställa sådana med lägre ställning — en senator kan t ex anställa en prisjägare som livvakt. Den som har ett rymdskepp kan anställa vem som helst som besättningsman.
- **Gemensamt skepp.** Två eller flera spelare kan äga ett rymdskepp tillsammans — och ha lånat pengar för att köpa det tillsammans. Det ger dem ett starkt skäl att hålla ihop.
- **Reskamrater.** Även de mest osannolika kombinationer kan ha rest tillsammans, kanske årtal innan spelet börjar. Skumma rollpersoner kan vara sammansvurna brottslingar. Intellectuellt sinnade personer kan hålla ihop därför att de har samma livsåskådning.
- **Lärare.** En äldre person kan ta sig an att uppfostra och utbilda en yngre, som Obi-Wan och Luke. Relationen kan vara formell "lärare-elev", där mästaren undervisar sin lärning om Kraften — eller mer slumpartad, som Indiana Jones och Short Round i filmen *Indiana Jones och de fördömdas tempel*.
- **Konkurrenter.** Det är inte bra att ha två rollpersoner som hatar varandra — det leder oftast till katastrof. Men man kan mycket väl ha två killar som är rivaler om samma tjej, eller som konkurrerar om att vara den bäste på något, den mest berömde, den rikaste, eller något annat. Konkurrens kan göra äventyren

mer spännande, så länge den inte går så långt att den skapar verklig antagonism.

- **Samma hemplanet.** Två personer som har vuxit upp på samma planet har alltid en del saker gemensamma, även om de är helt olika varandra. I vår värld skulle två män i 50-årsåldern som vuxit upp i Göteborg förmodligen förr eller senare börja prata om Anglarna och ÖIS. Rollpersoner som vuxit upp på samma planet har samma typ av gemensamma minnen.
- **Klasskamrater.** Två personer kan ha gått på Kejserliga Rymdakademin tillsammans, eller legat vid samma universitet.
- **Beryktad.** Även om två personer aldrig har träffats kan de känna till varandra ryktesvägen. En smugglare kan ha hört talas om andra smugglare, pirater eller prisjägare. Senatorer kan vara kända för sin politiska verksamhet eller sin välgörenhet. En handelsman eller prisjägare kan vara känd för sina tjänster mot Imperiet. Ett sådant rykte som någon känner till är en början till en relation.
- **Kärlek.** Kärlek är ett mycket starkt band men svårt att spela. Det blir lätt besvärande för spelarna om de inte själva är kära i varann. Ett råd till spelledaren: tvinga *aldrig* någon att ha en rollperson som är förälskad i en annan. Det är en sak att säga till två spelare: "ni är släkt". De kanske inte gillar det, men det behöver de inte heller. Släktingar kan ogilla varandra i verkligheten också. Det är en helt annan sak att säga till två spelare: "ni är kära i varandra". Det begränsar deras fria vilja för mycket. Om två spelare vill att deras roller ska vara kära så är det bara bra. Men tvinga det inte på dem.

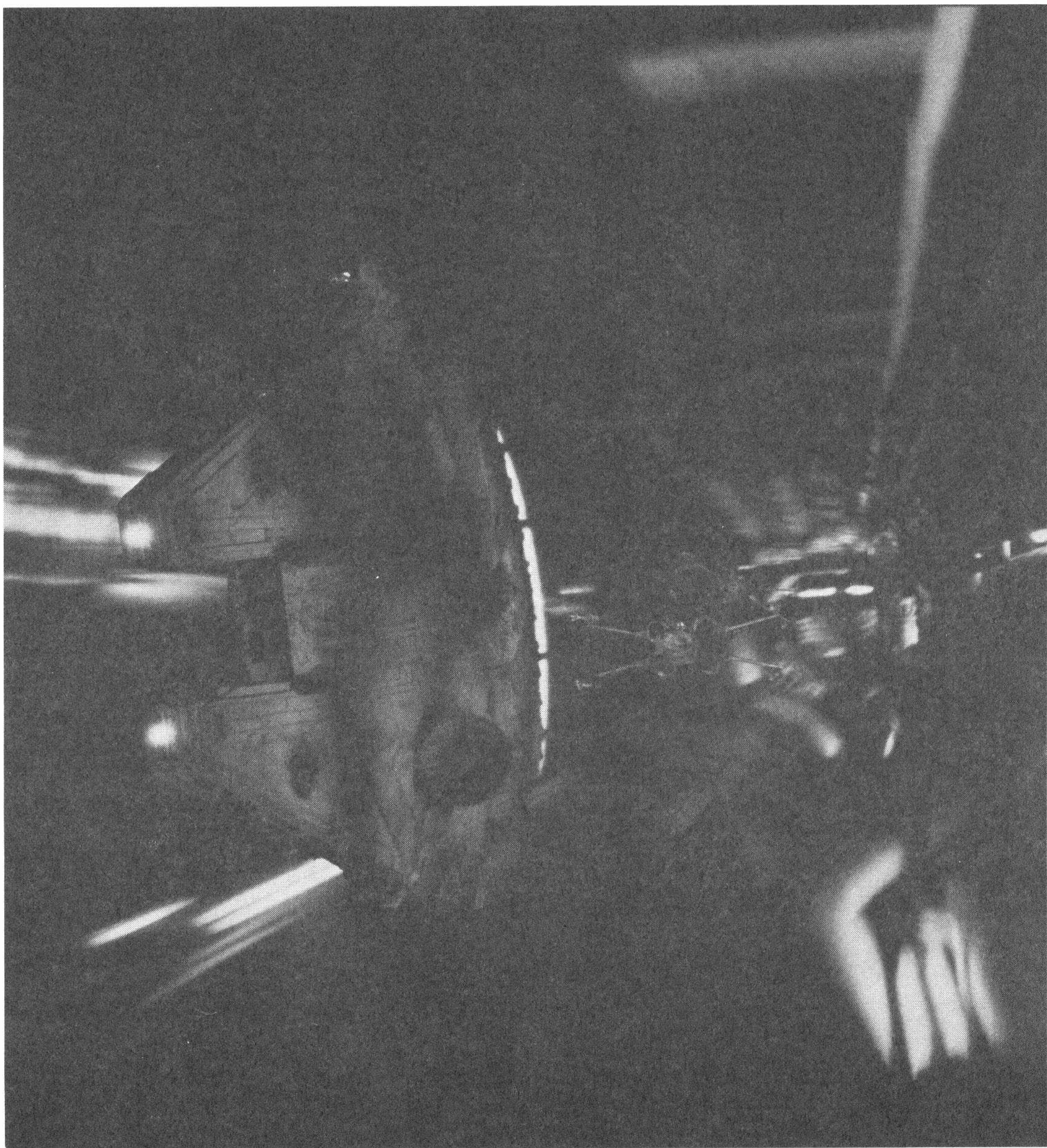
## 1.4 Finns det inga pratsamma spanare?

Eller ödmjuka adelsmän? Eller försiktiga piloter?

Visst. Bakgrunderna på personbeskrivningarna är tänkta att ge en färdig roll som man kan spela genast. Personbeskrivningarna gör att det går snabbt att skapa en rollperson.

Men om du hade tänkt dig en annorlunda bakgrund står det dig fritt att ändra. Personbeskrivningarna är till för att hjälpa dig tänka fram en roll, inte för att begränsa din fantasi. Skriv en egen bakgrund i stället för den i personbeskrivningen, eller berätta för de andra





spelarna hurdan din roll är. Ändra beteckningen på personbeskrivningen så att den passar dig.

Prata igenom allt med spelledaren — han kanske också har idéer, och det är inte säkert att han tillåter vilka ändringar som helst. Skulle någon få för sig t ex att han vill vara son till kejsaren, kommer spelledaren antagligen att säga nej därför att en sådan person skulle bli för betydelsefull och därmed rubba balansen i spelet.

Om ingen av personbeskrivningarna passar dig alls kan du konstruera en helt egen. Det finns regler för hur man gör det i avsnitt B7.1.

För övrigt är det faktiskt möjligt att låta sin rollperson vara en robot. Reglerna för robotar är lite annorlunda än för andra personer. Om du är intresserad, så titta i B7.3.8.

## 1.5 Sätt igång

Nu är det dags. Välj personbeskrivning och gör dig redo att spela. Du behöver inte läsa mer för att vara med om ditt första äventyr. Men det är bra om du läser resten av spelardelen rätt snart — eller be de andra spelarna att förklara det du inte förstår.





## 2 SPELETS GRUNDER

Det här kapitlet innehåller allt du behöver veta för att kunna spela. Det förklarar hur man använder tärningarna och reglerna i spelet. Spelledarhäftet beskriver reglerna mer i detalj.

### 2.1 Grundegenskaper och färdigheter

Varje rollperson har grundegenskaper och färdigheter. Alla dessa har en tärningsnotering (TN). Grundegenskaper kan inte förändras. Färdigheter är däremot inlärd och kan förbättras med övning och erfarenhet.

Man kan se färdigheter som tillämpningar av grundegenskaper. *Exempel: En stark person har bra förutsättningar att bli tyngdlyftare, men att man är stark betyder inte att man är bra på det — till det krävs teknik och övning. Någon med hög styrke-TN kan göra sådant som kräver styrka. Om han tränar tyngdlyftning får han högre TN på den färdigheten.*

När man använder en egenskap eller färdighet slår man en eller flera tärningar; tärningsnoteringen avgör hur många och hur man räknar fram summan.

#### 2.1.1 Vilken TN ska man använda?

Hur ska man veta vilken tärningsnotering som gäller? Huvudregeln är att **färdigheter går alltid före grundegenskaper**. Om det finns en färdighet som passar för det man vill göra ska man alltid använda dess TN. Grundegenskaperna används bara om det inte finns någon färdighet för det man försöker göra. *Exempel: Om du vill jonglera använder du din smidighets-TN, eftersom det inte finns någon färdighet för jonglering.*

Det är oftast lätt att avgöra vad egenskaper och färdigheter är till för med ledning av deras namn. Om du är tveksam finns det mer detaljerade regler i B2.2.2.

#### 2.1.2 Vem slår tärningarna?

De flesta spelare vill slå sina tärningsslag själva. Spelledaren slår för SLP och andra saker som spelarna inte kontrollerar. Många tycker att det är en viktig del av spänningen i spelet att själv slå tärningsslagen när den egna rollpersonen försöker göra något.



Men andra tycker att tärningar, siffror och tabeller tar bort verklighetskänslan från spelet. I stället låter man spelledaren sköta *allt* som har med reglerna och spelsystemet att göra. Då kan spelarna koncentrera sig på upplevelsen i stället. Att t ex hinna ombord på rymdskeppet innan stormtrupperna skjuter sönder landgången blir då en fråga om att klara livhanken — inte om hur många prickar som kommer upp på tärningarna.

Pröva gärna båda sätten. Kom överens om hur ni ska göra. Tänk på att om SL ska sköta hela spelmekaniken måste han kunna reglerna mycket bra och vara hundra procentigt hederlig, eftersom det ger honom större möjligheter att manipulera händelserna.

## 2.1.3 Motståndsslag

Ibland använder man en egenskap eller färdighet mot någon som gör motstånd med hjälp av en egenskap eller färdighet (samma eller någon annan). Till exempel kanske du bryter arm med någon. Då använder ni båda er styrka för att få ned den andre.

I sådana fall måste man slå tärningar för båda de inblandade — och det högre resultatet vinner.

**Exempel:** *Batysfären tumlade vilt genom den massiva planetens tjocka atmosfär, allt längre ned mot de strimmiga, oljiga molnen långt under den. Zonk Garnet och den siste kvarvarande kejserlige soldaten brottades vilt för att få kontroll över styrspaken. Soldatens STY-TN är 2T+2, Zonks är 3T. Zonk får 8 på sina tärningar, och soldaten får 11. Soldaten knuffade Zonk åt sidan, grep spaken och försökte återvinna kontrollen över farkosten. "Förbaskade rebell!" skrek han. "Trycket där ute är över tusen atmosfärer. Skrovet håller inte för mer. Låt mig styra, annars är vi snart döda allihop!"*

Om båda får samma tärningsresultat vinner en rollperson över en SLP. Är båda de inblandade spelarroller slår man om.

Vad händer om den ena sidan har ett övertag? I så fall ger spelledaren den personen en *modifikation*, som läggs till hans tärningsslag. Därmed ökar hans chans att vinna.

**Exempel:** *Medan Zonk tittade på lyckades soldaten med hårda ansträngningar få farkosten under kontroll. Utanför fönstret rörde sig en rödaktig dimma, de övre lagren av jätteplanetens kompakta atmosfär. Plötsligt dök en väldig, grå skepnad fram ur molnmassorna. "Hej, se upp!" skrek Zonk och grep åter efter styrspaken. Spelledaren avgör att soldaten är trött efter sina vedermödor och att Zonk dessutom har fördel av överraskningsmomentet. Därför ger*

han Zonk en modifikation på +2. Zonks tärningsslag blir 8, med modifikationen 10. Soldatens tärningsslag blir 9, så nu är det Zonk som har kontroll över styrspaken. *Med knappt en decimeters marginal dök batysfären ned under den grå skepnaden. Utmed dess undersida kunde man skymta fjäderklädda utskott och andningshål som öppnades och slöts. "D-det är omöjligt" stammade soldaten. "Det finns inget liv på den här planeten."*

## 2.1.4 Svårighetsgrad

För det mesta är det inte fråga om att kämpa mot någon annan. Om man t ex försöker laga en trasig hypermotor finns det ingen "motståndare". Då bestämmer spelledaren en *svårighetsgrad* (SG) för den handling man försöker utföra. Om tärningsresultatet blir lika med eller högre än svårighetsgraden har man lyckats. Blir det lägre har man misslyckats.

**Exempel:** *Plötsligt kände sig Zonk hundra kilo tyngre. Han klamrade sig fast vid styrspaken och lyckades hålla sig kvar på fötterna, men varje sekund var ett kraftprov. "Repulsorerna har pajat," sa han, "vi får planetens hela gravitation mot oss."*

*Soldaten lade sig försiktigt ned på däck. "Det är kört", sa han. "Fångade under molntäcket på en gasjätte. Vi är döda." Skrovet knakade oroväckande.*

*"Käft" sa Zonk. "Var har ni repulsorerna i den här mackapären?"*

*"Där borta" sa soldaten och nickade obestämt akterut.*

*Zonk muttrade några lagom saftiga eder och började mödosamt arbeta sig bakåt mot drivenheter...*

Zonks TN på att laga repulsorer är 2T+2. Spelledaren avgör att svårighetsgraden är 10. Zonks tärningsslag ger 12; repulsorerna fungerar igen! *Han drog en suck av lättnad.*

Nästa fråga blir givetvis: Hur kan spelledaren avgöra vilken svårighetsgrad som ska användas? Reglerna för färdigheter (kapitel B2) talar om hur man gör. Läs dem om du vill, men ifrågasätt aldrig spelledarens ord. (Det effektivaste sättet att förstöra rollspel är att bråka om siffror och diskutera regeltolkningar.)

## 2.1.5 Hur lång tid tar det?

I de flesta fall tar det en *stridsrunda* (förkortas SR) att använda en färdighet eller grundegenkap. En SR motsvarar ungefär fem sekunder. Men vissa färdigheter tar längre tid — det går till exempel knappast att reparera ett rymdskepp på fem sekunder. Men om inte spelleda-



ren säger något annat kan du utgå från att du hinner använda din färdighet på en stridsrunda.

## 2.1.6 Förberedelse

Om man vill vara extra säker på att man verkligen lyckas med sin färdighet kan man ägna en SR åt att förbereda sig. Det betyder att man inte gör någonting i en SR, och slår tärningarna för färdigheten i nästa SR. Då får man lägga 1T till sin TN när man slår. *Exempel: Din TN för Laservapen är 3T+1. Du ägnar en SR åt att sikta noga innan du skjuter. Då får du slå 4T+1.*

## 2.1.7 Att springa

Om man springer i samma SR som man använder en färdighet minskas TN med 1T när man slår. *Exempel: Din TN för Laservapen är 3T+1. Du rusar genom rummet och ger eld mot en stormsoldat. Du slår 2T+1.*

## 2.1.8 Skador

Om man är skadad när man använder en färdighet minskas TN beroende på hur allvarlig skadan är (se A2.2.5).

## 2.1.9 Flera färdigheter

Om man har bråttom går det faktiskt att använda flera färdigheter under samma SR. Vill man göra det måste man bestämma vilka färdigheter man tänker använda redan i början av stridsrundan, och tala om det för spelledaren.

Varje extra färdighet man använder kostar 1T. Använder man två färdigheter reduceras alla tärningsnoteringar med 1T, använder man tre reduceras noteringarna med 2T, och så vidare. Avdragen gäller alla tärningsslag som sker under denna SR. Använder man t ex samma färdighet två gånger reduceras båda tärningsslagen med 1T.

*Exempel: Zonk var på väg tillbaka till förarkabinen när han plötsligt hörde ett klick — ljudet av säkringen på en laserpistol. Det verkade som om vapenvilan redan hade tagit slut. Han drog sin egen pistol, kastade sig in genom dörren och... Zonk Garnet har 5T+1 på Laservapen. Hans spelare bestämmer sig för att skjuta tre gånger under samma SR. Det betyder att han gör två extra saker i denna SR, så man måste då dra av 2T från tärningsslagen för alla tre skotten. Dessutom springer han (han kastade sig in genom dörren), vilket ger ett avdrag på ytterligare 1T. Det betyder att TN för alla tre skotten blir 2T+1.*

Som du förstår finns det gränser för hur mycket man kan göra. Försöker man använda allt för många färdigheter blir det omöjligt att lyckas med något.

*Exempel: Zonk har 5T+1 på Laservapen. Om han vill skjuta sex gånger i samma stridsrunda måste SL tala om för honom att det inte går (eftersom 5T+1 minus 5T är mindre än en tärning, så han får ingen tärning kvar att slå).*

## 2.1.10 Reaktionsfärdigheter

*Ducka, Parera vapen och Parera slag är reaktionsfärdigheter. De används för att skydda sig om man angrips av en fiende. Exakt hur man gör beskrivs i avsnitt B3.2.2.*

## 2.1.11 Modifikationer är kumulativa

När det finns flera modifikationer som ska användas, positiva eller negativa, lägger man ihop samtliga. Är man sårad (minus en tärning) och använder en extra SR för att förbereda sig (plus en tärning) tar reduktionen på 1T och tillägget på 1T ut varandra.

### NYBÖRJARE

Bekymra dig inte om att använda fler än en färdighet i samma stridsrunda. Nya rollpersoner har oftast så låga TN på sina färdigheter att de inte kan göra mer än en eller två saker per SR.

Möjligheten att använda flera färdigheter blir intressantare när en rollperson har varit med länge och hunnit förbättra sina färdigheter. När man har många tärningar kan man göra flera saker i samma SR och ändå ha en god chans att lyckas.

Det finns ingen gräns för hur höga tärningsnoteringar man kan få. Det är tänkbart att en person skulle kunna komma upp till 12T eller mer (Darth Vader har förmodligen mer). Ju högre TN, desto skickligare är man — inte bara för att man lyckas oftare när man gör en sak, utan för att man kan göra flera saker på mycket kort tid. En riktigt bra skytt kan träffa sex mål i en enda stridsrunda, en riktigt skicklig pilot kan undvika eld från sex TIE-jaktskepp och flyga ifrån allihop.



## 2.2 Strid

Strid utkämpas i stridsrunder (SR) som motsvarar ungefär fem sekunder av "verklig" tid. I ett rollspel utkämpas inte striderna med pjäser på en spelplan. I stället beskriver spelledaren omgivningen, situationen och motståndarna. Sedan låter han var och en av spelarna tala om vad hans eller hennes rollperson gör under den aktuella stridsrundan. När det blir din tur måste du tala om vad du tänker göra, t ex "jag skjuter en gång mot den vänstra stormsoldaten".

Sedan talar spelledaren om vad motståndarna gör. Därefter slår man tärningarna och ser vad som händer. Processen upprepas sedan, stridsrunda för stridsrunda, tills någondera sidan är besegrad eller ger upp.

### 2.2.1 Turordning

Vid början av stridsrundan måste varje spelare tala om vad hans eller hennes rollperson gör — t ex förflyttningar och vilka färdigheter (utom reaktionsfärdigheter) som ska användas.

Därefter inträffar handlingsfasen, då man gör vad man har sagt (förhoppningsvis, ty mycket kan hindra ens planer under strid).

### 2.2.2 Initiativ

I de flesta fall spelar det ingen större roll exakt när under handlingsfasen någon utför sin handling. Alla utför helt enkelt sina handlingar. Den enda gång det spelar en roll är när någon gör något som påverkar en annan persons användning av en färdighet. **Exempel:** Zonk och Jana skjuter på varandra. Om Zonk hinner skjuta först och skadar Jana, så kan hon inte skjuta tillbaka.

När två personer gör saker som påverkar den andres handling i samma handlingsfas, avgör SMI vem som agerar först. Högst TN börjar.

### 2.2.3 Förflyttning

I en stridsrunda kan man stå still, gå eller springa. Att gå och springa räknas inte som färdigheter. Det är sådant som alla friska människor kan göra, och i normala fall behöver man inte slå några tärningar för att se om man lyckas med det.

Den som går eller står still kan vända sig hur långt som helst åt höger eller vänster, upp till ett helt varv.

Den som går kan flytta sig upp till fem meter i vilken riktning som helst. "Fem meter" låter kanske lite väl exakt, men eftersom spelet inte äger rum på en spelplan utan i fantasin måste du lita på spelledarens omdöme. Om han säger att du kan ta dig fram till ett ställe genom att gå, så är det så. Om han säger att du måste springa

för att hinna dit på en SR, eller att det tar flera SR, så är det så.

Den som springer kan flytta sig upp till tio meter i vilken riktning som helst. En springande person kan inte vända sig mer än 90 grader (t ex runt ett hörn) under en SR. Eftersom man rör sig så fort kan man inte tvärvända så som man kan när man går. TN för den som använder en färdighet medan han springer reduceras med 1T. Gående personers TN påverkas inte.

### 2.2.4 Ställning

Vid slutet av en förflyttning kan man alltid kasta sig ned på golvet eller marken, om man så vill. Det räknas som en del av förflyttningen, inte som en separat handling. Liggande personer kan endast flytta sig krypande, vilket ger en högsta hastighet på två meter per SR. Om en liggande person försöker använda en färdighet reduceras hans TN med 1T (precis som när man springer). **Undantag:** Det finns en del färdigheter som inte påverkas av att man ligger, t.ex. Kraftfärdigheter. Spelledaren får avgöra huruvida en färdighet påverkas av att personen ligger ner.

Att resa sig upp är en handling. Man kan vända sig och använda färdigheter i samma SR som man rest sig upp, men inte förflytta sig.

Liggande personer är svårare att träffa i strid. SG ökar med 2 när man slår för att träffa.

### 2.2.5 Att skjuta

Färdigheten Laservapen används ofta i strid. Svårighetsgraden beror på avståndet till det man skjuter på:

- Mycket kort (ett par meter): 3–5
- Kort: 6–10
- Medellångt: 11–15
- Långt: 16–20

Men vad som är "långt" eller "kort" beror på vilket vapen man använder, eftersom större vapen har längre räckvidd än mindre. Det kan alltså hända att två personer står bredvid varandra och skjuter mot samma mål, men ändå har olika "avstånd" därför att den ene har ett tungt lasergevär och den andre använder en liten pistol.

Räckvidden för olika vapen finns angiven i vapentabellen. Eftersom det inte finns någon spelplan är det spelledaren som avgör om avståndet är kort, medellångt eller långt i varje enskilt fall.

Att skjuta flera gånger i samma SR innebär att man använder färdigheten flera gånger (se B3.2).

Om man slår högre än eller lika med svårighetsgraden för skottet, så träffar man. **Exempel:** Om du skjuter på kort avstånd och slår 10 eller mer på tärningarna har du träffat ditt mål





(om inte målet lyckades ducka eller svårighetsgraden har modifierats på grund av speciella omständigheter).

## SKADOR

Varje vapen har en skadenotering (skade-TN) som avgör hur mycket skada det åstadkommer. Vanliga laserpistoler har en skade-TN på 4T (se vapentabellen). När man träffat slår man vapnets skade-TN. **Exempel:** Zonk använder en tung laserpistol som har skade-TN = 5T. När han träffar slår man fem tärningar.

Sedan slår spelledaren för målets STY. Hur svårt man skadar målet beror på tärningsslagen för vapnets skade-TN och målets STY.

- Styrkeslaget större än skadeslaget: **bedövad (B)**.
- Skadeslaget större än eller lika med styrkeslaget, men mindre än 2 gånger styrkeslaget: **sårad (S)**.
- Skadeslaget minst två gånger styrkeslaget men mindre än 3 gånger styrkeslaget: **utslagen (U)**.
- Skadeslaget minst tre gånger större än styrkeslaget: **dödligt sårad (D)**.

Exempel: Ditt skadeslag är 12. Om målets styrkeslag är:

- 13 eller mer blir han bedövad,
- mellan 7 och 12, blir han sårad,
- mellan 5 och 6, blir han utslagen,
- 4 eller mindre blir han dödligt sårad.

En *bedövad* person faller omkull och kan inte göra något under resten av stridsronden. Vidare minskas personens alla TN med 1T under den innevarande och nästa SR för varje bedövande träff. **Exempel:** Om en person får tre bedövande träffar under en SR minskas alla hans TN med 3T under den och den följande rundan. **Undantag:** STY-TN minskas inte när personen slår för att se hur skadad han blir.

En *sårad* person faller omkull och kan inte göra något under resten av stridsronden. Så länge han är sårad reduceras alla hans tärningsnoteringar med 1T. Om en sårad person såras igen, blir han utslagen.

En *utslagen* person faller omkull och är medvetslös. Han kan inte göra något mer förrän han fått vård. Om en utslagen person blir sårad eller utslagen igen, blir han "dödligt sårad".

En *dödligt sårad* person faller omkull och är medvetslös. Han kan inte göra något mer förrän han fått vård. Dessutom måste han slå 2T vid slutet av varje SR, och om resultatet blir mindre än antalet SR sedan han blev dödligt sårad, så dör han. **Exempel:** Zonk har blivit dödligt sårad i den innevarande stridsrundan. Vid slutet av rundan slår man 2T. Blir resultatet mindre än 1 (vilket är omöjligt) dör han. I slutet av nästa SR dör han om resultatet blir mindre än 2 (också det är omöjligt). I nästa SR dör han på ett tärningsresultat under 3 (vilket är möj-



ligt). Som du förstår kommer han att dö så småningom, och ganska snart, om ingen tar honom till en läkarrobot eller en rejuvtank, eller använder en medpack.

Att slå ett styrkeslag när man har blivit träffad räknas inte som en handling och påverkar inga andra tärningsslag. Styrke-TN används i det här fallet utan modifikation för skador, bruk av flera färdigheter samma SR, språngmarsch eller förberedelse.

## 2.2.6 Att ducka

En mycket användbar färdighet heter Ducka. När någon skjuter på dig kan du slå för att ducka. Resultatet kan påverka svårighetsgraden för din motståndares skott, se B3.2.

## 2.2.7 Ålderdomliga och ovanliga skjutvapen

Vissa rollpersoner börjar spelet med ålderdomliga eller ovanliga skjutvapen (som Chewbaccas bågslunga). Varje sådant vapen används med sin särskilda färdighet — inte med färdigheten för laservapen. Om din rollperson har en sådan färdighet står det i personbeskrivningen. Alla skjutvapen följer i övrigt samma regler som laservapen.

Eld från gammalmodiga eller ovanliga vapen kan duckas på samma sätt som eld från laservapen.

## 2.2.8 Närstrid

Om en rollperson befinner sig intill en motståndare kan han anfalla denne i närstrid, med eller utan vapen. Har han inget närstridsvapen använder man färdigheten Slagsmål. Har han ett närstridsvapen använder man färdigheten Närstridsvapen.

I stort sett gäller samma regler som för strid med laservapen, men svårighetsgraden beror inte på avståndet utan på vilket vapen man använder (se vapentabellen). Skade-TN vid Slagsmål är lika med rollpersonens styrke-TN. Använder man ett vapen är skade-TN lika med vapnets skade-TN plus personens styrke-TN.

I närstrid kan man använda färdigheten Parera slag om man inte har något vapen, och Parera vapen om man har ett vapen. De fungerar precis som Ducka, men påverkar bara närstrid, inte laservapen eller andra skjutvapen.

Parera slag kan inte användas mot anfall med vapen när man själv är obeväpnad. I det läget gäller det att hoppa undan från fiendens hugg; använd SMI som reaktionsfärdighet.

Parera vapen kan användas både mot Slagsmål och närstridsvapen.

Ducka fungerar inte i närstrid.

## 2.2.9 Granater

Om en rollperson har en granat kan han kasta den vart han vill. Svårighetsgraden beror på avståndet. Hur långt man kan kasta står i vapentabellen. Om tärningsslaget blir högre än svårighetsgraden har man träffat. Om det är lägre kan det till och med hända att man fumlar och tappar granaten där man står. Granater skadar allt och alla inom 10 meter, så var försiktig med vart du slänger dem.

Om en granat landar intill dig kan du försöka undvika den genom att använda Ducka. Spelledaren slår 4T för granaten. Dess "svårighetsgrad" beror på hur långt bort du är (se vapentabellen). Ditt försök att ducka påverkar svårighetsgraden, se B3.2. Om tärningsslaget för granaten är högre än svårighetsgraden beräknar man skadorna på vanligt sätt. Hur stor skada den gör beror på avståndet till målet (se B3.6.4). Enda sättet att ducka en granat är att kasta sig åt sidan. Därför slutar man *alltid* den handlingsfasen *liggande*.

## 2.3 Färdighetspoäng

Vid slutet av ett äventyr delar spelledaren ut *färdighetspoäng*. Ju bättre man skötte sig i äventyret, desto fler färdighetspoäng får man. Man får dem för att göra viktiga saker, för att överlista fiender och för att spela sin roll väl.

De färdighetspoäng man fått använder man för att öka tärningsnoteringarna på sina färdigheter (däremot kan man aldrig öka TN för grundegenskaperna). Att öka en tärningsnotering med ett "snäpp" kostar lika många poäng som siffran framför "T".

**Exempel:** Att öka en TN på 2T ett "snäpp" till 2T+1 kostar 2 poäng. Att öka en TN på 5T+1 till 5T+2 kostar 5 poäng. Att öka en TN på 3T+2 kostar 3 poäng.

När man ökar en färdighet med ett "snäpp" händer följande: en TN utan plustal blir "+1", en TN med +1 blir +2, och en TN med +2 förlorar plustalet men ökar i stället med 1T.

**Exempel:** Höjer man en färdighet på 2T med ett steg, blir den nya tärningsnoteringen 2T+1. Höjer man en färdighet på 2T+1 med ett snäpp blir den nya TN = 2T+2. Höjer man en färdighet på 2T+2 blir den nya TN = 3T.

Om din färdighet är 2T och du vill höja den till 3T, kostar det alltså 6 färdighetspoäng. Först kostar det 2 poäng att gå från 2T till 2T+1. Sedan ytterligare 2 poäng för att gå från 2T+1 till 2T+2, och sen 2 poäng till för att gå från 2T+2 till 3T. Totalt 6 poäng.

I regel kostar det tre gånger talet före T att höja färdigheten med 1T (att höja 4T till 5T



kostar 12 poäng, att höja 5T till 6T kostar 15 poäng, osv).

Man bestämmer själv hur man vill använda sina färdighetspoäng. Du kan lägga alla på en färdighet eller dela upp dem mellan flera olika färdigheter, efter behag.

Man får spara färdighetspoäng om man inte vill använda alla på en gång. Anteckna då på rollformuläret hur många poäng du har sparat. Du kan använda dem senare, vid slutet av ett annat speltillfälle. Man kan aldrig öka sina färdigheter medan ett äventyr pågår, bara mellan äventyren.

## 2.4 Kraften

Kraften är det mystiska kraftfält som binder samman allting och uppehåller livet i galaxen.

### 2.4.1 Att lita till Kraften

Alla rollpersoner har från början minst en Kraftpoäng. När som helst under spelet kan man säga till spelledaren: "Jag litar till Kraften". Det betyder att man försöker använda sin tur, sina goda vibrationer eller sin självkontroll (Kraften verkar på många sätt) för att få något att lyckas.

Man kan bara "lita till Kraften" så många gånger i ett äventyr som man har Kraftpoäng. I slutet av äventyret kan spelledaren dela ut extra Kraftpoäng. **Exempel:** En person har tre Kraftpoäng. Han kan då "lita till Kraften" tre gånger under ett äventyr.

När man "litar till Kraften" ökar ens chanser att lyckas kraftigt. I den stridsrunda man använder en Kraftpoäng fördubblas alla TN, både för grundegenskaper och färdigheter. Det betyder att man kan göra många fler saker än vanligt i samma runda, eller verkligen försäkra sig om att man lyckas med något som är mycket viktigt.

**Exempel:** Om Zonk använder en Kraftpoäng blir hans Laservapen-TN i denna SR 10T+2, Ducka-TN blir 8T+2, TEK-TN blir 4T+4, osv.

Man kan bara använda en Kraftpoäng i taget. Det går alltså inte att åstadkomma ytterligare fördubblingar genom att använda flera kraftpoäng i samma SR.

När man "litar till Kraften" kan någon av följande fyra saker hända:

- Gör man något ont förlorar man den Kraftpoäng man använde. Den försvinner permanent, och dessutom får man en Mörkerpoäng. Varje gång man får en Mörkerpoäng finns det en risk att rollpersonen glider över till den mörka sidan av Kraften. Eftersom al-

la spelares rollpersoner tillhör rebellerna betyder det att man blir av med sin rollperson. Spelledaren tar över honom och använder honom i fortsättningen som en skurk. Spelaren blir tvungen att skapa en ny rollperson.

- Om man använder en Kraftpoäng för att göra något som varken är särskilt ädelt eller ont, så förlorar man poängen men får ingen Mörkerpoäng. **Exempel:** Zonk har blivit träffad av en laserkanon och är rädd att bli dödligt sårad. Han använder en Kraftpoäng för att fördubbla sitt STY-slag. Att rädda sitt eget skinn är inte speciellt heroiskt eller ädelt, men inte heller ont. Zonk mister sin Kraftpoäng men får ingen Mörkerpoäng.
- Om man litar till Kraften för att göra något hjältemodigt och ädelt — som att rädda andras liv eller besegra ondskan — mister man inte Kraftpoängen. Vid slutet av äventyret får man tillbaka sin Kraftpoäng.
- Litar man till Kraften för att göra något ädelt och hjältemodigt, och gör man det på ett dramatiskt riktigt sätt — vid äventyrets höjdpunkt eller i ett verkligt kritiskt ögonblick för att göra det omöjliga — får man tillbaka sin Kraftpoäng vid slutet av äventyret, och dessutom får man ytterligare en Kraftpoäng av spelledaren.

Spelledaren ensam bestämmer om en handling är ond, ädel eller dramatiskt riktig (se B6.2).

### 2.4.2 Vad Kraften kan göra

De flesta rollpersoner har inte förmåga att använda Kraften så som t ex Luke Skywalker gör, för att kontrollera sig själva och andra, få föremål att sväva, osv. Om din rollperson har förmåga att göra sådant finns det en eller flera Kraftfärdigheter på personbeskrivningen, efter de vanliga färdigheterna. Har din rollperson inga Kraftfärdigheter behöver du inte läsa resten av det här avsnittet.

### 2.4.3 Jediriddarnas hederskodex

Rollpersoner som har Kraftfärdigheter måste följa Jediriddarnas hedersregler. Den som inte gör det kan råka ut för att få Mörkerpoäng. De flesta rollpersoner kan enbart få Mörkerpoäng när de använder Kraften, men en Jedi kan få sådana varje gång han gör något ont.

- Du får inte döda utom i självförsvar eller för att rädda andras liv.
- Du får inte handla för att skaffa dig personlig vinning, makt eller pengar.
- Du får aldrig handla av hat, vrede, rädsla eller aggressivitet.



## 2.4.4 Lasersvärd

Lasersvärdet är ett närstridsvapen, men man använder det med den särskilda färdigheten för lasersvärd, inte med färdigheten för närstridsvapen. Hur mycket skada det gör beror inte på STY (som andra närstridsvapen) utan på TN för Kraftfärdigheten Kontroll (se B6.6).

Lasersvärd kan användas för att parera, aningen med reaktionsfärdigheten Parera vapen eller Kraftfärdigheten Varseblivning (om man har den). Givetvis väljer man det man är bäst på.

## 2.4.5 Kraftfärdigheter

Det finns tre olika kraftfärdigheter: Kontroll, Varseblivning och Förändring. De används till olika saker men kan också kombineras med varandra för att åstadkomma mer avancerade saker.

## 2.4.6 Kontroll

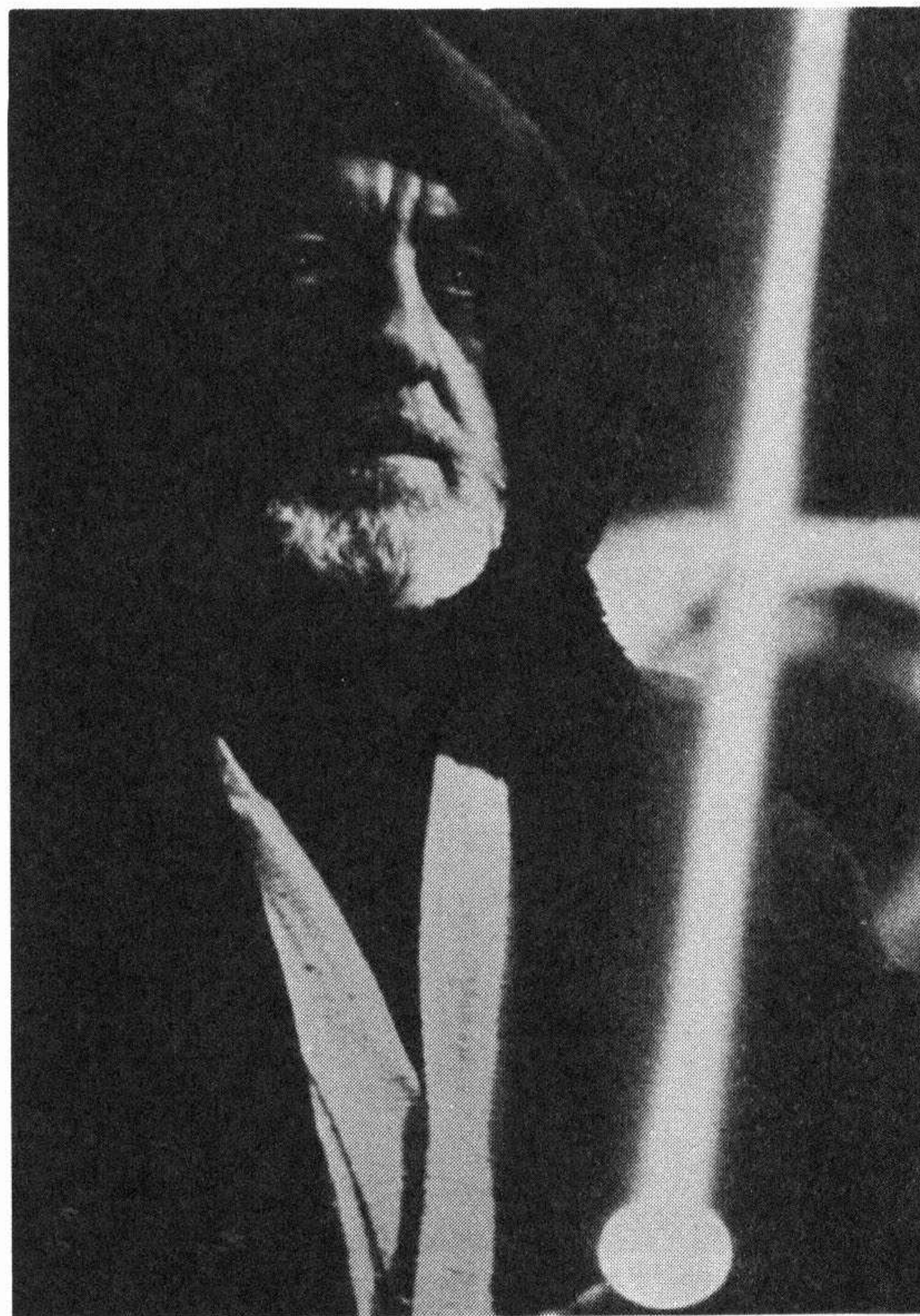
Kraften ger möjlighet att kontrollera sin egen kropp. Man kan kontrollera hunger, törst, smärta och trötthet. Man kan hjälpa sitt immunsystem att övervinna gift och sjukdomar. Man kan snabba upp kroppens förmåga att läka skador, öka sin vaksamhet eller försänka sig i djup trans. Om du försöker göra någon av dessa saker kommer spelledaren att tala om vilken svårighetsgrad som gäller.

## 2.4.7 Varseblivning

Med kraftfärdigheten Varseblivning kan man "känna" rörelser i Kraften och förbindelserna mellan olika människor och saker. Man kan avläsa andras känslor, öka sina sinnens känslighet och känna hur svårt skadad eller sjuk en levande varelse är.

Med Varseblivning kan man använda lasersvärdet för att parera skott från laservapen och hugg från andra närstridsvapen. För att parera laservapen slår man sin Varseblivnings-TN, och det påverkar svårighetsgraden för motståndarens skott (se B3.2). Varseblivning räknas i det läget som en reaktionsfärdighet. Detta är det enda fall då man kan använda ett närstridsvapen för att parera skott från laservapen.

Det går till och med att försöka parera ett skott så att det studsar tillbaka mot den som sköt eller mot ett annat mål. Detta betraktas som två användningar av färdigheten. Den första användningen påverkar SG för skottet. Om skottet *missar* har man lyckats parera och kan då använda sin Varseblivning en gång till för att "rikta" laddningen mot ett annat mål. Spelledaren talar om vilken svårighetsgrad som gäller. Slår man lika med eller högre än det talet träffar man målet. Laddningens skadeno-



tering beror förstås på vilket vapen den kom från.

Den som behärskar både Varseblivning och Kontroll kan kombinera dem för att läsa tankar, projicera tankar och känslor till andra varelsers medvetande, och för att se det förflutna, det nuvarande och möjliga händelser i framtiden.

## 2.4.8 Förändring

Den som har kraftfärdigheten Förändring kan förflytta saker med tanken. Den som har både Förändring och Kontroll kan påverka andras kroppar på samma sätt som sin egen — hjälpa dem motstå smärta, utmattning, hunger och törst, osv.

Den som behärskar alla tre Kraftfärdigheterna kan också påverka andras tankar, få dem att tolka sina syn- och hörselintryck som han vill, minnas fel eller dra felaktiga slutsatser (t ex "Ni behöver inte se hans legitimation").

## 2.4.9 Andra färdigheter?

Legenden säger att det finns fler Kraftfärdigheter än dessa tre. Historiska källor säger att Jediriddarna hade förmåga att göra saker som gick långt bortom det man kan få se numera. Men eftersom deras vördnadsvärda orden nu har försvunnit från galaxen är deras metoder och träningssätt bortglömda och okända.





## 3 INTRODUKTION TILL ROLLSPEL

Nu vet du tillräckligt mycket om reglerna för att kunna börja spela. Men ett rollspel är mycket mer än bara en massa regler — det handlar egentligen mer om fantasi och att spela en roll. Här nedan följer ett äventyr som man kan spela ensam. Spela igenom det för att få en känsla av vad rollspel handlar om.

*Stjärnornas Krig* — Rollspelet fordrar vanligtvis en spelledare och minst två spelare. Det är bara när man är flera som spelar tillsammans, som rollspelet helt kommer till sin rätt. Men här har vi gjort ett enkelt äventyr som du kan spela helt själv.

**Allt du behöver är papper och penna, tärningar och ett rollformulär för Zonk Garnet.**

Börja med att läsa stycket som är märkt med en etta. Varje stycke beskriver en situation och ber dig välja ett handlingsätt eller slå några tärningar. Beroende på ditt val eller tärningsresultatet får du instruktion att gå vidare till ett annat stycke (t ex "Gå till 12"). Leta reda på det stycket och fortsätt läsa där. Ibland står det att du ska skriva upp något (t ex "Skriv: Larmet utlöst"). Då skriver du det på ett papper så att

du kommer ihåg det. Texten talar om när äventyret är slut.

När du har spelat igenom äventyret en gång, så försök igen. Välj andra alternativ än förra gången, och se hur det påverkar resultatet.

Du spelar rollen som Zonk Garnet, fraktpilot, fri handelsman och äventyrare (dvs smugglare). Ditt skepp, *Dorion Discus*, skulle göra en liten leverans här på planeten Bakstre när du tvingades ned av jaktplan från kejserliga tullpolisen. Du kraschlandade i skogen en bit härifrån. Efter en stund dök transportskeppet *Regina Cayli* upp och släppte av ett kompani stormtrupper som började söka igenom området. De sårade och fångade din kompanjon och andrepilot, Hawi Carrod.

Du är inte ett dyft intresserad av vare sig Imperiet eller rebellerna, men en sak är säker: du tänker inte lämna din kompis åt Imperiets hejdukar. Deras förhållare är inte kända för någon större ömsinhet. Du spårade angriparna och din tillfångatagne vän hit. Din enda möjlighet är att ta dig ombord, hitta Hawi och få ut honom. Sedan... ja, det får du bekymra dig om då.

Klar? Då kör vi!



# Regina Cayli: Ett äventyr för en spelare

Nya Bakstre roterar snabbt, så snabbt att man kan se hur solen och de sju månarna rör sig över himlavalvet. Solen går sakta ned bakom Regina Cayli, en kejserlig trupplandsättare av M-klass. Farkosten kastar sin långa skugga över planetens snåriga vegetation. Du iakttar den från ditt gömställe ett dussin meter bort, där du sitter hopkrupen under några buskar och ryser lätt i den kyliga luften.

Landningsrampen är öppen och för tillfället obevakad. Du kastar dig fram ur gömstället, rusar över gläntan, uppför rampen och in i lastrummet...

## 1

Så fort du kommit in i skeppet ser du dig om efter en kontrollpanel. "Var har dom gjort av dig, kompis?" Utan din R2-enhet måste du själv överlista säkerhetssystemet. Du lutar dig över panelen, undersöker den, tuggar på naglarna och trycker sedan snabbt på några knappar.

Du använder färdigheten Säkerhetssystem. Du har inte lagt några extra tärningar på det, så din TN är 2T+2, samma som grundegenskapen Teknik (se rollformuläret). Slå två tärningar.

- Om du får 4 eller mindre, gå till 3.
- Om du får 5 eller mer, gå till 2.

## 2

Pust! Inget larm hörs. På monitorn läser du: "Fången placerad i sjukrum B12, Kommandodäck." Du tar fram säkerhetskoden för sjukrummet ur datorns minne. Sedan letar du fram en skiss över skeppet och väljer den närmaste vägen dit. Så iväg igen! Du smyger fram på helspänn, beredd att när som helst möta en vaktpatrull. Gå till 4.

## 3

"WHEEO! WHEEO! WHEEO! WHEEO!" Du lyckades få reda på säkerhetskoden och rumsnumret — sjukrum B12, Kommandodäck — men du råkade utlösa datorns säkerhetslarm. En skiss över skeppet visar var det finns ett lyftrör till kommandodäck. Dags att fortsätta! Skriv: "Larm utlöst" och gå till 4.



## 4

På andra sidan korridoren ser du lyftröret till kommandodäck. Du hör fotsteg som närmar sig, men ingen finns inom synhåll. Vill du stå kvar gömd eller spurtar fram till lyftröret och hoppas att ingen ser dig?

- Om du spurtar till röret, gå till 5.
- Om du står kvar på ditt gömställe och spanar, gå till 6.

## 5

Du springer. Du försöker kasta dig utom synhåll för att undvika att bli sedd, så du använder färdigheten Ducka. Din TN är 4T+1. Slå fyra tärningar och lägg till ett. Svårighetsgraden är 10.

- Om resultatet är 10 eller mer klarade du dig över till lyftröret innan någon såg dig. Du snubblar in i röret, trycker på gravitationsknappen och drar en suck av lättnad när dörrarna stängs och du sakta börjar glida uppåt. Gå till 7.
- Om resultatet blir 9 eller lägre är du bara halvvägs över golvet när en soldat kommer in i korridoren. Han blir överraskad och skjuter från höften — och missar — just som du dyker in i röret, stänger dörrarna och börjar sväva uppåt mot kommandodäck. Skriv "Intrång rapporterat" och gå till 7.

## 6

En stormsoldat kommer in i rummet och ställer sig på vakt framför lyftröret med lasergeväret redo. Du väntar i flera minuter, men han visar inget tecken att gå därifrån.

- Om du vill skjuta den oförberedde soldaten, gå till 8.
- Om du vill försöka bluffa dig förbi soldaten, gå till 9.



## 7

Du svävar upp mot en dörr. En symbol visar att det här är kommandodäcket. Du trycker på gravitationskontrollen och dörren öppnas. Utanför finns en korridor som går åt höger och åt vänster. Sjukrummet borde ligga åt höger. Rakt över korridoren finns en öppen dörr till ett mörkt rum.

- Om du har antecknat "Larm utlöst", gå till 14.
- Annars, gå till 15.

## 8

- Om du inte har skrivit "Soldat misstänksam", gå till 28.
- Om du har skrivit "Soldat misstänksam", gå till 34.

## 9

- Om du har skrivit "Larm utlöst", gå till 10.
- Annars, gå till 11.

## 10

Soldaten säger "Halt! Identifiera dig!"

- Om du stannar och försöker lura soldaten med någon listig förklaring, gå till 12.
- Om du rycker på axlarna, drar pistolen och skjuter, skriv: "Soldat misstänksam" och gå till 34.

## 11

Du går över korridoren mot lyftröret med ansiktet förvridet av smärta och med en hand över ena ögat. "Ursäkta, kan du säga mig hur jag kommer till sjukrummet? Jag fick ett stänk kylvätska i ögat, det gör vansinnigt ont..."

Du använder färdigheten Bluff, och din TN är 3T. Slå tre tärningar; svårighetsgraden är 15.

- Om du får 15 eller mer, nickar soldaten och säger "kommandodäck, och till höger". Han gör inget för att hindra dig när du stiger in i lyftröret, stänger dörrarna och med ett självbelåtet leende svävar upp mot nästa våning. Gå till 7.
- Om du får 14 eller mindre går soldaten inte på din bluff. Gå till 10.

## 12

Soldaten är inte särskilt imponerad av din föreställning. "Spärra alla korridorer och lyftrör. Jag har en inkräktare." säger han i sin komlänk. Sedan riktar han sig till dig. "Känn dig som hemma, rebellsvin", säger han och bedövar dig med sitt lasergevär. Gå till 45.

## 13

"Det här ser inte bra ut." Du snurrar runt precis i tid för att se landgången stängas med en dov duns. Tunga fotsteg nalkas, och en högtalarröst ropar: "Beväpnad inkräktare på transportdäck. Sätt vapnen på bedövning och grip honom. Ut-sätt er inte för eld. Grupp fyra och fem undsätter..."

"Jaha", tänker du för dig själv. "Fångad. Nåja, om de har order att bedöva så har jag inte mycket att förlora på att ta strid..."

Du lyckas sänka fyra stormsoldater innan de träffar dig. Bedövad sjunker du till golvet. Gå till 45.

## 14

Du hör soldater nalkas både från höger och vänster.

- Om du springer över korridoren och försöker gömma dig i det mörka rummet, gå till 17.
- Om du väntar i lyftröret för att överraska soldaterna, gå till 18.

## 15

Ingen syns till i korridoren. Du stiger ut ur lyftröret, tar av till höger och beger dig mot sjukrummet. Gå till 16.

## 16

Du kikar runt ett hörn. I slutet av en lång korridor står en ensam stormsoldat på vakt utanför dörren till sjukrummet. "Hmm. Svårt att träffa på så långt håll."

- Om du prövar din skicklighet med ett skott på långt håll, gå till 38.
- Om du försöker bluffa dig fram till soldaten så att du kan vara säker på att träffa, gå till 39.

## 17

Du lutar dig mot väggen i mörkret, griper pistolen i båda händerna och försöker kontrollera din andhämtning. I den starkt upplysta korridoren utanför kommer två stormsoldater. De stannar vid dörren och kikar in. Den ene vinkar åt den andre att gå in. "Kolla det här rummet" raspar den torra högtalarrösten ur hjälmen "och sätt vapnet på bedövning — kommendören vill ha den här levande." Han fortsätter bortåt korridoren medan den andre försiktigt stiger in i det mörka rummet.

- Om du gömmer dig och observerar honom, gå till 19.
- Om du skjuter soldaten så fort han kommit in i rummet, gå till 20.



## 18

Två soldater kommer mot dig från vänster. När de har kommit in i ditt synfält ropar de till de två som kommer från höger. "Täck oss medan vi undersöker lyftröret".

- *Om du vill skjuta, gå till 22.*
- *Om du vill hänga orörlig i röret och låtsas vara bedövad, gå till 23.*

## 19

Du ser dig snabbt om efter ett gömställe. Din Smyga-TN är 3T. Soldatens Söka-TN är 2T. Slå tre tärningar för dig själv. Slå därefter två tärningar för soldaten.

- *Om ditt tärningsresultat blir högre än eller lika med soldatens lyckas han inte hitta dig. Han är ouppmärksam, och du kanske hittade ett bra gömställe. Han går ut ur rummet och fortsätter utmed korridoren, bort från sjukrummet. Du går ut i korridoren igen och beger dig mot sjukrummet. Gå till 16.*
- *Om soldatens tärningsresultat är högst får han syn på dig. Gå till 21.*

## 20

På så här nära håll är det lätt att träffa. Svårighetsgraden är 10. Din färdighet i Laservapen är 5T+1; slå fem tärningar, summera och lägg till ett.

- *Om resultatet blir 10 eller mer träffar du soldaten och bedövar honom. Snabbt binder du honom och tar på dig hans rustning. Med lasergeväret i ett fast grepp stiger du ut i korridoren, nu som stormsoldat i Kejserliga armén. Du marscherar iväg till sjukrummet. Gå till 16.*
- *Om resultatet blir 9 eller mindre missar du. Soldaten tar ett snabbt hopp ut ur rummet, smäller igen dörren, slår på larmet och kallar på förstärkningar. Du är fångad. Efter en liten stund slås dörren upp och en förstärkt patrull stormtrupper rusar in. Du hinner bara skjuta ett par skott på måfå innan du blir träffad och bedövad. Gå till 45.*

## 21

Soldaten låtsas att han inte har sett dig, men när han lämnar rummet smäller han igen dörren, slår på larmet och kallar på förstärkningar. Du är fångad. Efter en liten stund slås dörren upp och en förstärkt patrull stormtrupper rusar in. Du hinner bara skjuta ett par skott på måfå innan du blir träffad och bedövad. Gå till 45.

## 22

Soldaterna är erfarna veteraner och gör inga misstag. Två stycken tar skydd medan de andra försiktigt närmar sig lyftröret och kikar in. När du öppnar eld skjuter de genast tillbaka.

Om du träffar någon eller inte spelar knappt någon roll. Att träffa dig i det trånga lyftröret är som att skjuta mynocker i en lastcontainer. Du blir bedövad av en träff och kan inte göra något när de griper och avvärnar dig. Gå till 45.

## 23

En av soldaterna kör ett finger hårt i magen på dig för att kolla att du verkligen är medvetslös. Det är svårt att låta bli att stöna eller vika dig dubbel av smärta — svårighetsgrad 15. Din Ut-hållighets-TN är 3T; slå tre tärningar.

- *Om resultatet blir 15 eller mer klarar du att dölja smärtan. De två soldaterna tar din pistol och släpar iväg dig mot sjukrummet. Gå till 24.*
- *Om resultatet blir 14 eller mindre kan du inte låta bli att skrika till, och soldaten avfyrar genast sitt gevär rakt i bröstet på dig. Nu är du bedövad på riktigt. Gå till 45.*

## 24

Soldaterna släpar dig nedför korridoren till en dörr med skylten "Sjukrum". Där släpper de dig på däck. Den ene knappar in säkerhetskoden medan den andre täcker dörren med sitt gevär. Ingen av dem tittar på dig.

Det här är din chans. Du satsar allt på att omärkligt resa dig och hoppa på dem bakifrån. Du försöker göra det utan att bli sedd, så du använder färdigheten Smyga. Din TN är 3T. Slå tre tärningar.

Soldaterna är ouppmärksamma, så dina chanser är goda. Svårighetsgraden är 5.

- *Om resultatet blir 5 eller mer lyckas du överraska soldaterna. Gå till 25.*
- *Om resultatet blir 4 eller mindre åstadkommer du ett litet ljud som varnar soldaterna. De vänder sig om och ger dig varsin salva från sina gevär. Du blir genast bedövad och faller ihop med en sur min i ansiktet. Soldaterna fångslar dig tillsammans med din kompanjon. Gå till 40.*

## 25

Nu måste du göra två saker samtidigt: slå ned den ene soldaten samtidigt som du sliter åt dig den andres lasergevär.



I båda de här fallen använder du färdigheten Slagsmål. Din TN är 4T+1, men eftersom du gör två saker i samma SR reduceras båda tärningsslagen med 1T. Din modifierade TN är 3T+1. Svårighetsgraden är 10 för båda handlingarna.

Slå tre tärningar och lägg till ett för försöket att knocka den första soldaten. Slå sedan 3T+1 igen för ditt försök att gripa geväret.

- *Om båda tärningsslagen lyckas* — dvs båda resultaten blir 10 eller mer — slår du ned den närmaste soldaten och sliter åt dig den andres gevär. Sedan använder du geväret och gör processen kort med dem båda innan de hinner slå larm. *Gå till 42.*
- *Om det ena eller båda tärningsslagen misslyckas* — dvs något av resultaten blir 9 eller mindre — har din chansning misslyckats. Soldaterna slår ned dig med gevärskolvorna och låser in dig tillsammans med din sårade kompanjon. *Gå till 40.*

## 26

"Okej. Ut genom huvudingången?"

"Har du nå'n bättre idé?"

"De kommer att låsa utgångarna så snart de märker att jag är borta."

"Ja, men om du inte råkar ha en alldeles enorm konservöppnare på dig så tror jag knappast vi kan ta oss ut rakt genom väggen!"

"Nej, nej, men det är väl inte för förbjudet att fråga vad du tänker göra?"

"Det är verkligen uppmuntrande att höra sånt från en räddad kille som just ska bli utbu- ren av sin hjältemodige kompis..."

- *Om du försöker gå ut samma väg du kom in — via lyftröret till transportdäcket — gå till 30.*
- *Om du försöker hitta en annan utgång, gå till 29.*

## 27

"Inkräktare!" ropar soldaten i sin hjälmmikrofon och rusar emot dig samtidigt som han skjuter från höften.

För att se vem som vinner den här duellen får du och soldaten skjuta varannan gång tills någon träffar. Svårighetsgraden är 10 för alla skott. Din Laservapen-TN är 5T+1, soldatens är 3T. När du skjuter slår du fem tärningar och lägger till ett till resultatet. När soldaten skjuter slår du tre tärningar.

Slå för er båda. Den som får högst resultat skjuter först. Om detta resultat är 10 eller högre träffar skottet och den andre missar automatiskt. Om båda missar fortsätter du att slå tärningar tills någon träffar.

- *Om du träffar först* kan du ägna ett ögonblick åt att glädja dig över din häftiga skicklighet. Sedan springer du iväg mot sjukrummet. *Gå till 42.*
- *Om soldaten träffar först* kan du inte göra annat än svära över din otur när du förlamad faller till golvet. *Gå till 45.*

## 28

Du får iväg ditt skott innan soldaten hinner reagera. Din laservapen-TN är 5T+1. Det här är ett rätt enkelt skott, svårighetsgraden är 10. Om tärningsresultatet blir 10 eller mer har du träffat och bedövat soldaten.

- *Om du träffade* skyndar du förbi honom in i lyftröret och smäller till kontrollen som slår igen dörrarna. *Skriv "Inkräktare rapporterad" och gå till 7.*
- *Om du missade* hoppar soldaten till av överraskning och kastar sig in i lyftröret. Dörrarna slår igen innan du hinner fram. Genast börjar larmsignaler tjuta, och högtalarna meddelar "Inkräktare på transportdäck. Lås alla dörrar och lyftrör!" *Skriv: "Inkräktare rapporterad" och gå till 13.*

## 29

"Nå, finns det nå'n väg ut ur det här skeppet som besättningen aldrig skulle misstänka att vi tänkte använda?"

"Vi kan skjuta oss ut genom en torpedtub?"

"Dåligt."

Du försöker komma på någon utväg ur en trupplandsättare av M-klass. Din Teknik-TN är 2T+1. Svårighetsgraden är 10. Slå två tärningar och lägg till ett.

- *Om resultatet är 10 eller mer* kommer du på en riktigt dålig idé. *Gå till 32.*
- *Om resultatet är 9 eller mindre* kan du inte komma på något bättre än att gå ut samma väg du kom in — ned genom lyftröret och ut över landstigningsrampen. *Gå till 30.*

## 30

Ni lämnar sjukrummet, smyger tillbaka till lyftröret och tar er ned på transportdäck utan att möta några soldater. *Gå till 31.*

## 31

Alldeles intill lastrampen står två landfräsare.

- *Om ni kliver i den ena och låter den andra stå, gå till 35.*
- *Om du tar dig tid att sabotera den andra landfräsaren innan ni åker, gå till 36.*



## 32

"Jag vet! Vi tar en av flyktkapslarna!"

"Men vi är ju på marken, dummer. Antagligen kommer kapseln att skjutas ut rätt ner i marken..."

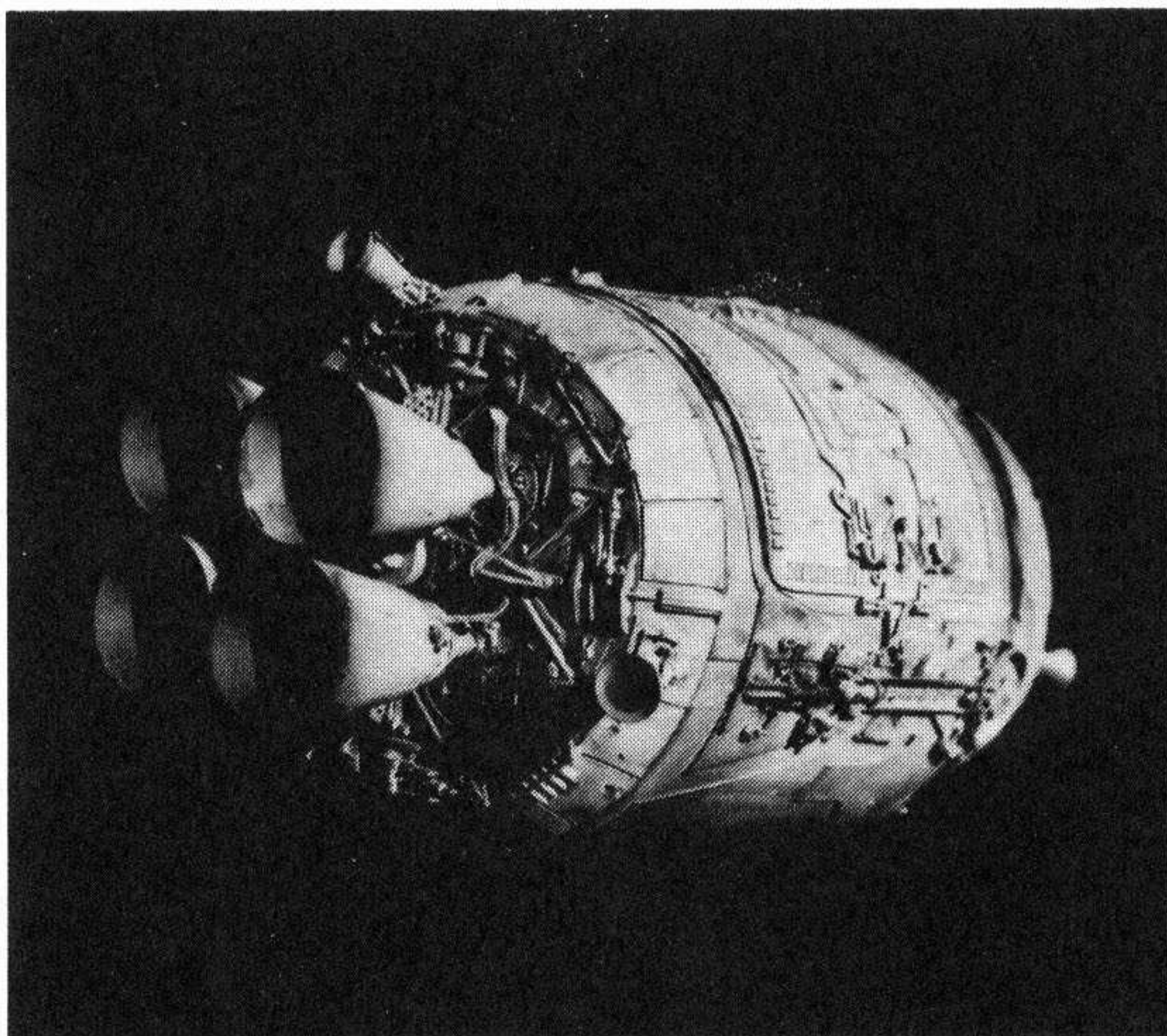
Nej! Kapslarna sitter på ovansidan av den här mackapären. Lita på mig, jag vet vad jag gör!"

"Det kommer aldrig att funka..."

"Var lite positiv, va. Förmodligen dör vi genast — snabbt och smärtfritt."

Det här är rätt vågat. Du måste koppla ur flyktkapselns automatik och styra den manuellt från marknivån. Trots att du är en skicklig rymdpilot inser du att risken för en krasch är ungefär 50%. Och att sitta i en livkapsel som störtar är inte hälsosamt...

- Om du beslutar dig för att ta risken att använda en livkapsel, gå till 33.
- Om du bestämmer dig för att låta bli livkapslarna och gå ut via lyftröret och landstigningsrampen, gå till 30.



## 33

"Hmm. Jag tror det är den här knappen..."

"Vet du egentligen hur man kör den här baljan?"

"Lita på mig, kompis. Jag har allt under kontroll."

Din Pilot-TN är 5T+2. Svårighetsgraden är 20.

- Om resultatet blir 19 eller mindre känner ni en kraftig acceleration. Plötsligt hörs en serie brutala smällar mot skrovet, följda av flera omskakande törnar och till sist en definitiv, plåtskrynklande duns. Den tillknycklade livkapseln har flugit rakt in i skogen, fällt en räckta träd och sedan borrar sig i marken.

Stormtrupperna skär upp ett hål i skrovet, berömmar er för er våghalsighet och klyftighet, och marscherar tillbaka till *Regina Cayli* med er. Gå till 40.

- Om resultatet blir 20 eller mer lyckas du få kontroll över kapseln och genomför en hård men ofarlig landning ett par kilometer från trupplandsättaren. Gå till 46.

## 34

Soldaten blir inte överraskad, och skjuter tillbaka. Hans Laservapen-TN är 3T. Svårighetsgraden för båda skotten är 10. Du har 5T+1 på Laservapen. Slå för er båda, den som får högst resultat har fått iväg sitt skott först.

- Om båda får 9 eller mindre har ni båda missat. Soldaten kastar sig in i lyftröret, och dörrarna stängs innan du hinner fram. Genast börjar larmsignaler tjuta, och högtalarna meddelar "Inkräktare på transportdäck. Lås alla dörrar och lyftrör!" Skriv: "Inkräktare rapporterad" och gå till 13.
- Om soldaten skjuter först och får 10 eller mer blir du träffad innan du hinner skjuta — och faller bedövad till golvet. Gå till 45.
- Om du skjuter först, eller om soldaten missar dig, och du får 10 eller mer, har du träffat. Soldaten faller ihop på golvet. Du kilar förbi honom, in i lyftröret, stänger dörrarna och svävar sakta upp till kommandodäck. Skriv: "Inkräktare rapporterad" och gå till 7.

## 35

I samma ögonblick som du startar landfräsaren hörs en larmsignal. Du hinner precis köra ut genom rampens öppning innan den stängs. Gå till 41.

## 36

I samma ögonblick du börjar trixa med landfräsaren hörs en larmsignal. Landstigningsrampen stängs innan ni hinner ut, och på några sekunder kryllar det av soldater. Det är lönlöst att göra motstånd, så ni gör förstås motstånd.

Den kejsrerlige officeren tittar nonchalant ned på era förlamade kroppar. "Hmm. Missbelåtna med vår gästfrihet?" frågar han artigt. "Vi kanske har något annat som passar herrarna bättre..." Gå till 37.

## 37

Ni blir båda bundna och inlåsta i ett litet garderobsliknande utrymme. De tjocka skyddsörrarna stängs med en duns. Det är mörkt. Hawis gipsade ben håller på att krossa dina tår.



"Snyggt. Det här klarade du verkligen bra. Du är helt oöverträffad på att göra alla problem värre."

"Sluta gnälla. Jag har en plan..."

Det gick inte som du hade tänkt dig, men man kan inte alltid lyckas. När du har fått mer erfarenhet av hur reglerna fungerar kommer du säkert att hitta på ett sätt att ta dig ur den här situationen också... *Gå till 47.*

## 38

Du tar stöd mot väggen, siktar noga, håller andan och klämmer på avtryckaren. Eftersom du tog tid till att förbereda dig får du slå 1T mer än din vanliga TN på 5T+1. Slå sex tärningar och lägg till 1 till resultatet. Svårighetsgraden är 20.

- *Om resultatet blir 20 eller mer* träffar du mitt i prick och soldaten faller som en fura. Du går glatt fram till dörren, trycker in säkerhetskoden och släpar in soldaten i sjukrummet. *Gå till 42.*
- *Om resultatet blir 19 eller mindre* missar du. *Gå till 27.*

## 39

- *Om du har stormtrupperustning på dig*, gå till 43.
- *Om du inte har någon stormtrupperustning, men inte har skrivit "Larm utlöst" eller "Inkräktare rapporterad"*, gå till 43.
- *Om du inte har någon stormtrupperustning, och du har skrivit "Larm utlöst" eller "Inkräktare rapporterad"*, gå till 44.

## 40

Tillsammans med Hawi blir du inlåst i sjukrummet. Två soldater står på vakt utanför dörren.

Du sätter dig på en stol bredvid Hawis säng. "Perfekt! Nu har vi dem precis där vi vill ha dem. Nu tror de att de har tagit oss till fånga. I själva verket lurade jag dem bara att föra mig hit så att jag kunde rädda dig."

Detta uttalande hälsas med en ström av svordomar och flygande föremål från sängen.

"Ja, om det är så du tar det tänker jag minsann inte stanna här med dig. Dessutom är det din tur att komma på en plan."

Hawi funderar ett ögonblick. "Vad sägs om bacta-tanken?"

"Vaddå-tanken?"

"Tanken med läkevätskan där dom sänker ned sårade. Vätskan desinficerar och läker blödande sår. Vi välter den och slår larm. När vakterna rusar in halkar de på vätskan och så dunkar vi dem i huvudet med den tomma tanken."

"Tror du verkligen det funkar?"

"Visst! Dessutom var det du som sa att det var min tur, och det här är min plan."

"Underbart. Okej, kör igång."

Du välter tanken och innehållet rinner ut över golvet. Oväsandet får vakterna att störta in, varvid de genast halkar på den klibbiga vätskan. SG för att slå ner de båda helt oförberedda vakterna är 10, och din TN är 4T+1. Eftersom du måste göra två handlingar i samma SR sjunker din TN till 3T+1.

- *Om resultatet blir 10 eller mer* har du lyckats slå ut båda två. *Gå till 30.*
- *Om resultatet blir 9 eller mindre* lyckas den ene slå larm och en ny grupp soldater dyker upp innan ni hinner ge er iväg. *Gå till 37.*

## 41

På ett ögonblick är den andra landfräsaren efter er, fullpackad med soldater. Du vinner sakta på era överlastade förföljare, men ett enda välriktat skott kan sänka er när som helst.

Hawi lutar sig över baksätets kant med sin pistol. "Håll fräsaren stadigt ett ögonblick så ska jag försöka pricka deras förare!" säger han.

Din färdighet på att köra repulsordrivna maskiner är 3T+2; svårighetsgraden för den här manövern är 10. Slå tre tärningar och lägg till 2. Om du slår 10 eller mer blir svårighetsgraden för Hawis skott 15 därför att du lyckades hålla landfräsaren på tillräckligt stabil kurs. Om du slår 9 eller lägre svär Hawi över din klumpighet och försöker så gott det går. Svårighetsgraden för hans skott är då 20.

Hawi är bra på laservapen — hans TN är 4T+1.

- *Om resultatet blir lika med eller större än svårighetsgraden* träffar Hawi den andra fräsarens förare. Fräsaren dunsar mot ett träd, studsar mot marken och är på väg in i ett stort buskage när den försvinner utom synhåll. *Gå till 46.*
- *Om resultatet blir lägre än svårighetsgraden* missar Hawi. Han håller just på att göra sig beredd för ännu ett skott när en lyckträff från en av soldaterna slår ut motorn på er landfräsare. Den saktar in och sjunker snabbt ned till marken. Efter några dunsar stannar den mot en stubbe. Soldaterna omringar er och väntar tills förstärkningar har anlänt. De har inga svårigheter att avvärpa och fånga er, och ni blir förda tillbaka till trupplandsättaren. *Gå till 37.*

## 42

Du går fram till dörren, trycker in säkerhetskoden och släpar in soldaten (soldaterna).



Hawi ligger på en sjukhussäng, övervakad av en läkarrobot. Hans ena ben är inslaget i ett läkefodral. "Tjänare. Tjusig lägenhet du har skaffat!" säger du och ser dig omkring. "Tyvärr måste vi flytta härifrån. Har du nå't bagage?"

Hawi ler elakt. "Med det här klumpbenet är alla gymnastiska övningar uteslutna."

"Inga problem, jag bär dig."

"Zonk! Det är inte särskilt klyftigt."

"Du är alltid så negativ. Nu rör vi på oss!"

Du lyfter upp din vän över din axel och klampar ut ur sjukrummet. *Gå till 26.*

## 43

Du marscherar fram till soldaten, gör honnör och skjuter honom. Han faller medvetlös till golvet. *Gå till 42.*

## 44

Den vaksamme soldaten, som har order att skjuta först och fråga sen, sliter upp sitt gevär och bedövar dig med ett snabbt skott innan du hinner skjuta. Du faller ihop på däck. *Gå till 45.*

## 45

En officer kommer till platsen med en patrull stormtrupper. "Jag misstänker att befälhavaren kommer att vilja förhöra den här fången personligen" säger han medan han stoppar på sig din pistol. "Och du, min upproriske vän, kommer säkert att uppskatta denna möjlighet att avnjuta Imperiets gästfrihet."

Ni två, sätt honom i sjukrummet med den andre. Ni andra söker igenom terrängen utanför efter fler."

"Så trevligt" tänker du dimmigt, "egen eskort..."

Två soldater tar varsitt av dina ben och släpar iväg dig nedför korridoren. *Gå till 24.*

## 46

"Snyggt jobbat!"

"Morsan har alltid sagt att det är bra att ha körkort på såna här!"

Hawi och du har kommit undan från Imperiet för tillfället, men nu måste ni ta itu med problem nummer två: vad ni ska göra med ert eget skadade skepp, *Dorion Discus*. Stormtrupperna har det säkert under hård bevakning och kommer att ta emot er med varma servetter om ni går tillbaka dit. Men ni vet inget annat sätt att komma bort från den här planeten.

"Jo, Zonk. Säg mig... Har du nånsin flugit en kejsarlig trupplandsättare?"

"En mycket dålig idé."

"Jaa, hemskt. Kom så gör vi det..."

Var inte orolig. Vi tar oss säkert iväg från den här planeten på något sätt, men nu är det dags för dig att repetera reglerna. När du har förstått hur spelet fungerar kan du klara dig ur de flesta svårigheter, bara du handlar klokt. *Gå till 47.*

## 47

Okej, nu har du fått en försmak av hur spelet går till. Så fort du vill göra någonting som är svårt eller viktigt använder du en av dina färdigheter eller grundegenskaper. Du tittar på rollformuläret, får fram tärningsnoteringen och slår rätt antal tärningar. Om resultatet blir högre än eller lika med svårighetsgraden har du lyckats. Annars gick det inte.

I det här äventyret fanns svårighetsgraderna i texten. Ju svårare handling, desto högre svårighetsgrad. När du spelar rollspel med dina vänner bestämmer spelledaren vilken svårighetsgrad som gäller i varje enskilt fall.

Tänk på att när spelet börjar är din rollperson ungefär normalbra på det mesta. Du är ingen superhjälte. Försöker du göra svåra saker är det rätt stor risk att du inte klarar av det. Förvänta dig inte att kunna flyga oskadd genom ett asteroidbälte eller undvika eld från ett helt kompani stormtrupper. Han Solo, Luke Skywalker och prinsessan Leia kan lyckas med sånt, och kanske du också kan bli så skicklig någon gång — men det kommer att ta lång tid innan du når så långt.

## Exempel på spel

Samma sorts saker som hände i soloäventyret här ovan inträffar också när du spelar tillsammans med andra. Ni fattar beslut, tänker er hur omgivningen ser ut, lyckas och misslyckas med att använda era färdigheter.

Men mycket är annorlunda. Spelledaren beskriver vad rollpersonerna ser och hör, och spelar alla SLP, dvs personer som inte kontrolleras av en spelare, som t ex soldaterna i soloäventyret.

Du och de andra spelarna talar om för SL vad ni vill göra. SL använder reglerna för att avgöra vad som är möjligt. Han berättar vad som händer, vad som blir följden av era handlingar, osv. Så håller man på tills man tycker det är dags att avbryta. Här nedan finns ett exempel på hur det kan låta i ett rum där fem personer spelar *Stjärnornas Krig* — *Rollspelet*.

## Bakgrund

Fredrik är spelledare (SL) och sitter vid ett eget bord där han kan breda ut sina papper utan att



spelarna kan se dem. Per spelar smugglaren Zonk Garnet, Eva spelar hans tolvåriga dotter Gabriella Farseeker. Hennes farfar, den pensionerade kejserlige kaptenen Jackson Farseeker, spelas av Paul. Nisse spelar prisjägaren Tanos Dree.

Rollpersonerna har just anlänt till planeten Thorgeld.

**Fredrik(SL):** Skärmen visar att ett skepp närmar sig ert. Datorn identifierar det som en kejserlig tullfregatt. En lampa tänds på kommunikationsbordet och visar att någon anropar er.

**Per (Zonk):** Oj, oj. Jag svarar.

**Fredrik (SL):** "K.F.S. Assessor anropar det lätta fraktskeppet. Var vänlig identifiera er."

**Per (Zonk):** "Assessor, detta är fraktskeppet *Dorion Discus*."

**Fredrik (SL):** "Ett ögonblick... *Dorion Discus*, bered er att ta emot en patrull för tullinspektion."

**Per (Zonk):** "Uppfattat, Assessor."

**Paul (Jackson):** Det här kan betyda problem.

**Nisse (Tanos):** Om Impisarna hittar mej här så är det ajöss. Inte bara med mej utan med er också. Vi är kattmat hela gänget.

**Per (Zonk):** Underbart. Hur snabbt kan vi fixa ett hopp till hyperrymden?

**Fredrik (SL):** Vem astrogerar?

**Paul (Jackson):** Hrrumpf. Jag.

**Fredrik(SL):** Det tar några minuter att få koordinaterna från navdatorn. Vill du skynda dig eller gör du det noga?

**Paul (Jackson):** Jag gör som vanligt, enligt instruktionsboken!

**Fredrik(SL):** Okej. Zonk, de anropar er igen. "*Dorion Discus*, i kejsarens namn befaller vi er att slå av motorerna och ta emot bordare."

**Eva (Gabriella):** Jag har en idé. Vi gömmer Tanos! Han tar på sig en vacuumdräkt och så hänger vi ut honom genom en luftsluss. Då hittar de honom aldrig!

**Nisse (Tanos):** Gah, ungar. Jag tänker absolut inte hänga i nåt snöre som nån jädra jojo! Fredrik, jag går bakåt till kanondäck.

**Per (Zonk):** Behåll rustningen på, herr prisjägare. Jag tar hand om det här. "Assessor, detta är *Dorion Discus*. Svar nej till tullinspektion. Vi har prioriterat gods till den kejserliga basen på Markon IV. Vår prioritet finns loggad på Thorgeld."

**Fredrik(SL):** Jaha, då slår vi för bluff. (Slår tre tärningar eftersom Zonks Bluff-TN är 3T.) Tyvärr, Zonk. Ett skott från en laserkanon visslar förbi alldeles framför nosen på ert skepp. "*Dorion Discus*. Slå omedelbart av motorerna. Detta är sista varningen."

**Per (Zonk):** Har vi några astrogeringsdata än?

**Paul (Jackson):** Tålamod, min gosse! Jag jobbar på det. Fredrik, jag skyndar mig.

**Fredrik(SL):** Okej, du får slå för astrogeringen i nästa omgång. Zonk, Assessor kommer med största säkerhet att skjuta i nästa SR. Gör du något åt det?

**Nisse (Tanos):** Om han inte gör nåt, så tänker jag göra det. Jag sa att jag gick till kanondäck. Om jag har kommit fram dit ger jag eld nu.

**Per (Zonk):** Toppen. Han tänker skjuta på ett skepp som är tio gånger så stort som vårt...

**Nisse (Tanos):** Finns det nåt bättre då? Bättre skjuta först än bli skjuten som en råtta i en bur.

**Per (Zonk):** Att kapitulera kan faktiskt vara bättre än att bli sprängd!

**Eva (Gabriella):** Kom an, farsan! Jag tycker vi ska ge dom en salva.

**Per (Zonk):** (Stön) Tja, okej då, självmordskandidater! Då får jag väl göra lite undanmanövrer i nästa omgång.

**Fredrik(SL):** Okej. (slår tärningar) Jackson, tyvärr klarar du inte av beräkningarna... Tanos, (slår igen) oj, titta på alla dessa ettor och tvåor. Ingen tur idag, tyvärr. Du missar grovt. Zonk, vad har du för Pilot-TN?

**Per (Zonk):** 5T+2

**Fredrik(SL):** (slår tärningar) Jaha, du lyckades undvika deras nästa skott. Skottet blixtrar förbi när du skruvar iväg skeppet.

**Nisse (Tanos):** Jag skjuter igen!

**Per (Zonk):** Och jag fortsätter med undanmanövrerna.

**Fredrik(SL):** Jackson, du försöker igen... (slår för astrogeringen) Bra, nu lyckas du. Nästa SR kan ni sticka. Tanos... (slår för kanonskottet) du missar precis. Det är svårt att skjuta när ert eget skepp gör undanmanövrer. Zonk, (slår för undanmanöver) du gör en bra undanmanöver, men... (slår för fregattens skott) aha! De träffar er ändå. (slår för skeppets energisköldar) Sköldarna höll, men om ni får en träff till har ni stora problem.

**Per (Zonk):** Tjo! Slå på hypermotorerna!

**Fredrik (SL):** Wiii...zzzzCHOMP! Stjärnorna blixtrar förbi som lysande streck, och ni är borta.

**Paul (Jackson):** Pust!

**Eva (Gabriella):** Äntligen!

**Nisse (Tanos):** Då klarar vi oss?

**Fredrik(SL):** Kanske. Ni är i hyperrymden, men nu hörs det ett otäckt klickande ljud någonstans från skrovets ovansida. Det verkar som om strömmen är lite ostadig, belysningen blinkar. Det är möjligt att det där sista skottet delvis gick igenom sköldarna i alla fall...



## Att spela en roll

Meningen med rollspel är att skapa en spännande historia, som en film eller en bok fast allt händer i fantasin och spelarna skapar händelserna tillsammans. Spelledaren ger dem motståndare och en situation, men det är spelarna som måste göra allt det andra som behövs för att det ska bli en bra historia: intressanta personer, bra dialog och finurliga sätt att tackla situationer och problem.

Bäst blir rollspelet om alla deltagare spelar sina roller, ungefär som skådespelare på en scen. Så länge pjäsen pågår agerar skådespelarna som sina roller. I spelet förvandlar vi oss med fantasins hjälp till piloter, smugglare och många andra i en fantastisk framtidsvärld där vi upplever risker, spänning och kamratskap.

Det är roligt att spela en roll. Fundera över hurdan din rollperson är. Fantisera om hur det skulle kännas att vara din rollperson om det var på riktigt. Försök "krypa under skinnet" på honom (eller henne). Hur tänker han, vad gillar han? Vad retar honom? Varför har han gått med i upproret? Vad strävar han efter? Hur reagerar han på de andra rollpersonerna?

## Att slänga käft

Något av det roligaste i filmerna om Stjärnornas Krig är dialogen mellan huvudpersonerna. Även i desperata situationer finns det en härlig humor i deras sätt att retas med varandra.

**Leia:** (till Han Solo) Jag vet inte vem du är eller varifrån du kommer, men från och med nu gör du som jag säger, fattar du det?

**Han Solo:** Hör på mig, ers helighet: jag tar order av en enda person — mig!

**Leia:** Då är det ett under att du har överlevt. (Tränger sig förbi Chewbacca) Kan nån ta bort den här vandrande mattan?!

**Han Solo:** Ingen belöning är värd detta.

Till och med i yttersta fara har huvudpersonerna tid att slänga käft med varandra, häva ur sig lustiga kommentarer, förolämpa varandra och skämta. Det är kul, och du och dina kompisar kan också göra det!

Tänk ut ett särskilt sätt att tala åt din rollperson, inte en dialekt utan en samling älsklingsuttryck och fraser. När du spelar din roll använder du det. Är du en cynisk men klartänt person som smugglaren Zonk i exemplet? "Underbart! Hur snabbt kan vi fixa ett hopp till hyperrymden?" Eller är du hårdkokt som prisjägaren Tanos: "Vi är kattmat hela gänget." Eller den gamle faderlige kaptenen: "Tålamod, min gosse!" Var och en har sitt sätt att tala.

Det handlar inte bara om *hur* man säger saker utan också *vad* man säger. Ett visst sätt att tänka skapar en viss typ av kommentarer. I en krissituation tänker en soldat kanske främst på militära saker (hur stor eldkraft har vi?) medan en Jedi funderar över Kraftens inverkan (finns det någon inverkan av den mörka sidan här?) och en hazardspelare undrar vilka oddsen är (hur mycket törs jag satsa?), och så vidare.

## Personlighet

Fundera över din rollpersons attityd mot de andra spelarrollerna. Är han imponerad? Vänlig? Överlägsen? Avundssjuk? Gillar han dem? Är han likgiltig?

Vad är din rollperson ute efter? Makt? Pengar? Kärlek? Hämnd? Ett fridsamt liv? Spänning och fart? Hur påverkar det hans handlingar?

## Samarbete

Sist och slutligen måste man komma ihåg att ni alla är med i rebellernas Allians. Vad man än tycker om de andra rollpersonerna måste man samarbeta med dem för att stödja upproret och bekämpa Imperiet. Det är okej att utbyta förolämpningar som de gör i filmerna — men börjar man gräla på riktigt, blir man osams, då måste spelledaren se till att det inte går över styr. Kan man inte samarbeta råkar allihop förmodligen illa ut.

## Må Kraften vara med dig

Nu vet du tillräckligt för att kunna spela. Det är fortfarande mycket du inte vet, t ex hur man räknar ut svårighetsgrader, hur man sköter ett rymdskepp, hur Kraften verkar osv, men det kommer att klarna så småningom under spelets gång. Du kan grunderna nu.

Så ta nu på dig utrustningen, sätt dig på plats i skeppet och följ med ut i det ödsliga tomrummet mellan stjärnorna! Du kommer att möta hjältar och skitstövlar, helgon och brottslingar, människor och xenomorfer, alla inblandade i den stora striden mellan gott och ont som vi känner under namnet...

# STJÄRNORNAS KRIG

...och må Kraften vara med dig.



# 4 PERSON- BESKRIVNINGAR

Detta kapitel innehåller 24 typiska äventyrare, redo att börja sin kamp för galaxens frihet. Varje äventyrare innehåller en beskrivning av personligheten, grundegenskaper, färdigheter och utrustning.

## Arrogant adelsman

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 2T+1 |
| Bildning           | 3T+1 |
| Mekanik            | 2T   |
| Iakttagelseförmåga | 2T+1 |
| Styrka             | 3T   |
| Teknik             | 2T   |

### UTRUSTNING

Flera uppsättningar kläder av senaste mode  
Lätt laserpistol  
Ett valfritt närstridsvapen  
Egen fräsare  
2000 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Den där ärkeknölen Palpatine! Hur han lyckades bli kejsare är omöjligt att begripa. Han är en riktig uppkomling! Tanken på Palpatine som din härskare är fullständigt outhärdlig. Alla i din familj delar din avsmak för det svinet.

Du gick med i Rebellalliansen så fort du fick en chans.

Givetvis finns det en del nackdelar med att vara rebell. All den här demokratin är väldigt tröttsam. Ibland är det svårt att stå ut med att ha alla dessa xenomorfer och folk ur de lägre klasserna som dina jämlingar i den militära hierarkin. Men du hårdar ut för den goda sakens skull — *noblesse oblige* och allt det där. Men det är synd att du missar årets sociala höjdpunkter i galaxens centrum.

**Personlighet:** Nådig och vänlig mot dem som visar att de betraktar sig som underlägsna dig, ytterst arrogant mot alla andra. Du känner dig tvingad att följa strikta moraliska regler — att alltid betala dina skulder, alltid slåss ärligt, och aldrig tillåta någon att ifrågasätta din ära. Du har ett lätt nedlåtande överseende med kommersiella motiv, men för egen del bryr du dig

inte om att hålla reda på pengar och utgifter. Pengar är skräp. Äran och hedern är allt.

**Ett citat:** "Min gode man — jag vet att sådana där rockar är moderna just nu, men det finns faktiskt gränser för god smak."

**Relationer:** Du kan vara släkt med en senator, eller också är han en politisk meningsfrände, eller kanske en gammal politisk motståndare som nu förenat sig med dig i kampen mot Imperiet. En trogen tjänare kan vara din betjänt, sekreterare eller liknande. En pensionerad kapten kan du känna till ryktesvägen. Du kan ha anlitat en legosoldat en gång för länge sedan. Du kan vara bekant med vilken människa som helst — någon kan t ex komma från din hemplanet.

## Avdankad Jedi

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 2T+2 |
| Bildning           | 3T+1 |
| Mekanik            | 2T   |
| Iakttagelseförmåga | 3T+1 |
| Styrka             | 2T+2 |
| Teknik             | 2T   |

**Kraftfärdigheter:** Kontroll 1T, Varseblivning 1T

### UTRUSTNING

Lasersvärd  
Mantel  
En flaska starkfinkel  
250 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** För många år sedan, under Republikens dagar, var du en blivande Jediriddare. Du minns Kenobi, Skywalker och hela gänget. Men du misslyckades. Du klarade inte av de svårare delarna av utbildningen. Den Mörka Sidan lockade dig hela tiden och du kunde inte få Kraften att "strömma genom dig" som dina instruktörer försökte förklara. Du började dricka, och sen gick det utför med dig. Sedan kom Imperiet, och plötsligt var det inte hälsosamt att vara en Jedi eller ens att veta något om dem.

Du ägnade många år åt flasktömning. Det är inte trevligt att tänka tillbaka på den tiden. Men du har fått en ny chans. Du har träffat en grabb (tjej) som vill lära sig om Kraften. Plötsligt finns



det någon som ser upp till dig och väntar sig något av dig. Du är inte säker på att du kan lära honom så mycket, men du kan försöka. Kanske du kan uträtta något bra i alla fall, innan du dör.

**Personlighet:** Cynisk, pessimistisk, grov i mun — men med ett hjärta av guld.

**Ett citat:** "Grabbar. Gahhh. Ungar. Vill lära er hur man använder Kraften? Lyssna på mej, alltså. (väs) Jäkla ungar. Var är whiskyn?"

**Specialregel:** Välj någon annan person som din lärning (genom överenskommelse).

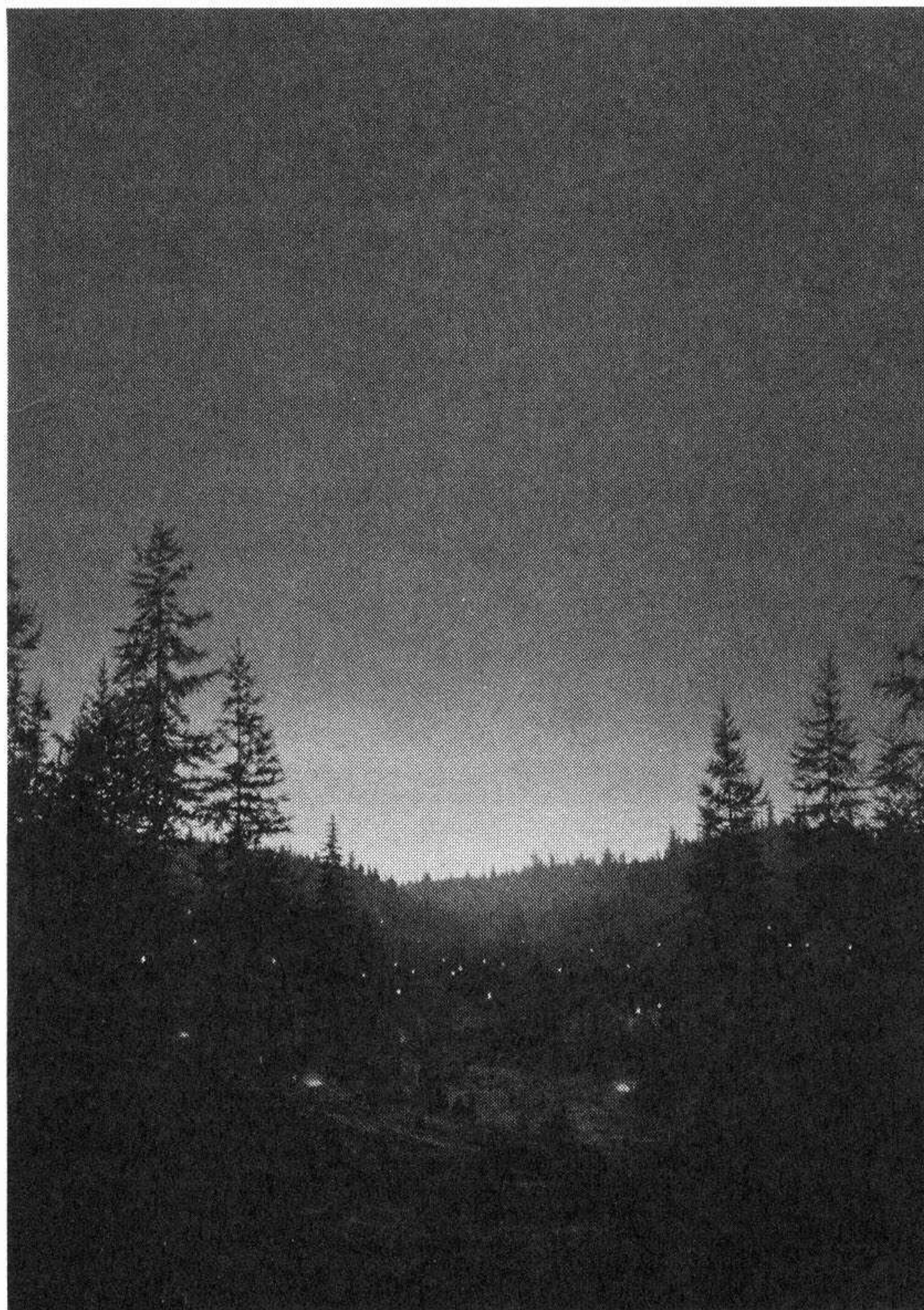
## Ewok

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T+2 |
| Bildning           | 2T   |
| Mekanik            | 2T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 4T   |
| Styrka             | 3T   |
| Teknik             | 2T+2 |

### UTRUSTNING

Spjut  
Läderryggsäck  
En samling blanka föremål



### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Förr bodde du på den skogtäckta månen Endor. En dag landade ett stort blankt rymdskepp. Du blev nyfiken och gick dit. Skeppet var fullt av fina, blanka saker och god mat. Plötsligt började allt skaka. Det tog ett tag innan du förstod att skeppet hade lyft och att du inte kunde gå hem.

Först blev du rädd. När du fick reda på att du inte kunde komma hem blev du ledsen. Men sen blev du vän med människorna som bor i skeppet. De kom från något som kallas Alliansen, och de slåss mot en stygg sak som kallas Imperiet. Människor verkar tycka att ewoker är gulliga. Det är bra. Du har aldrig några problem att få tag på mat eller bostad.

Du har lärt dig lite av människornas språk. Du förstår inte de konstiga maskinerna som de använder, men du är inte rädd för dem längre. Livet här ute i galaxen är spännande och roligt hela tiden. Du har beslutat dig för att stanna hos dina vänner rebellerna och hjälpa dem.

**Personlighet:** Du tycker om att vara tillsammans med människor, att äta god mat och att leka med blanka saker. Du är gladlynt, nyfiken och har stor förmåga att oavsiktligt försätta dig själv — och ibland dina vänner — i situationer som du (och de!) inte klarar av.

**Ett citat:** "Kaiya! Ah-lalu, ah jobnob! Jabjab?"

**Relationer:** Välj en annan rollperson, vilken som helst. Du har utsett honom eller henne till din lärare. Du följer efter honom eller henne överallt och försöker leka och få uppmärksamhet. Om den utvalde bara struntar i dig kan du välja någon annan senare.

## Gammal senator

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |    |
|--------------------|----|
| Smidighet          | 3T |
| Bildning           | 4T |
| Mekanik            | 3T |
| Iakttagelseförmåga | 4T |
| Styrka             | 2T |
| Teknik             | 2T |

### UTRUSTNING

Lätt laserpistol  
Spartansk klädsel  
Komlänk  
2000 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du håller på att bli gammal, alltför gammal för sådana här äventyr. Du har varit senator så många år att du inte ids räkna dem.



Du har hunnit bli vithårig och uttorkad under din livslånga strävan. Det tycks dig som om din kamp mot Palpatine och hans hejdukar har pågått i evighet; en strid utan slut som har ätit upp dina år och där du alltid har varit på den förlorande sidan.

Men du tänker inte ge upp! Kampen har nu flyttats från Senaten ut i rymdens vakuum. Du kan varken flyga rymdskepp eller skjuta med laserkanoner, men du äger en vilja av järn, goda kunskaper om fienden och en väl utvecklad förmåga att föra befäl. Ändå längtar du ofta efter gamla tider, efter män som Talon, Kenobi och (må himlen vara oss nådig) Skywalker. På den tiden fanns det verkliga giganter...

**Personlighet:** Du tolererar inte dumheter, du är livlig, brysk och kunnig. Du skulle kunna prata dig förbi en barrikad och få stormtrupper att saluera Senatens flagga. Du är inte så stark och uthållig som förr, men du visar aldrig någon svaghet.

**Ett citat:** "Och rappa på där, unge man!"

**Relationer:** Du kan vara bekant med en pensionerad kapten och andra senatorer och adelsmän både socialt och politiskt. Handelsmän och prisjägare kan ha varit anställda hos dig. Vilken rollperson som helst kan komma från den planet du representerade i Senaten.

## Legosoldat

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T+2 |
| Bildning           | 2T+2 |
| Mekanik            | 2T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 2T+1 |
| Styrka             | 3T+2 |
| Teknik             | 3T   |

### UTRUSTNING

Legionens uniform  
Lasergevär  
Valfritt närstridsvapen  
Komlänk  
Ryggsäck  
Skyddshjälm  
2000 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Legionen betydde allt för dig. Du blev anställd redan som tonåring, klev rakt in i Legionen direkt från bondgården där du vuxit upp. Du längtade hett efter det kamratskap och de romantiska äventyr du sett i värvningsfilmerna. Och Legionen var precis som du hade väntat dig. Du kämpade med dem genom två blodiga slag och överlevde, mer tack vare tur

och trogna kamrater än på grund av din skicklighet. Efter detta elddop blev du en fullvärdig medlem i denna fina kår av de trognaste och bästa männen och kvinnorna i galaxen — legosoldaterna, de tappraste av alla. Du hoppades att en gång bli som dem, dina hjältar.

Sedan kom dråpslaget. Imperiet anställde er för att vakta en bas, skydda den från sabotage och spioneri. Det såg ut att bli ett lätt uppdrag. Imperiet lovade att genast skicka förstärkningar om det blev trubbel.

Rebellerna anföll. Du kämpade desperat. Män och kvinnor dödades runt omkring dig. Gång på gång begärde ni undsättning. Men ingen kom.

Senare fick du veta att ni blivit förrådda. Imperiet hade aldrig en tanke på att rädda er. Legosoldater var kanonmat för kejsaren. Låt dem kämpa och dö — vinner de så är det bra, dör de slipper vi betala dem.

Många av dina vänner är borta. Mycket av det du kämpade och levde för är för evigt förlorat. Dina framtidsdrömmar är krossade. Men den här gången tänker du inte ta betalt för att slåss. Den här gången är du ute efter hämnd.

**Personlighet:** Du är lite nostalgisk och försjunker ofta i sorgsna minnen av vänner du saknar. Du är en sann individualist (Legionen lärde dig att vara det), men fungerar ändå effektivt tillsammans med andra (Legionen lärde dig det också). Du har lätt att komma överens med alla.

**Ett citat:** "Sergeant Harbon berättade att han varit med om en sån här situation på Ferton, för sådär tjugo år sedan."

**Relationer:** En senator eller adelsman kan ha anställt dig en gång för länge sedan. Under din tjänst åt Imperiet kan du ha deltagit i ockupationen av en planet där en skrivbordshistoriker, pilot, laglös eller mon calamari bodde. Din legion kan ha anlitat en smugglare eller prisjägare — eller blivit lurad av en hazardspelare.

## Lägre Jedi

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T   |
| Bildning           | 3T+2 |
| Mekanik            | 2T   |
| Iakttagelseförmåga | 3T+1 |
| Styrka             | 2T+2 |
| Teknik             | 2T+1 |

**Kraftfärdigheter:** Kontroll 1T

### UTRUSTNING

Lasersvärd  
1000 krediter



## BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du skulle gärna vilja kalla dig Jediriddare, men egentligen är du inte det. Deras orden är utslocknad. En av de sista Jediriddarna gav dig en del träning innan han blev förrådd och avrättad av Imperiet. Sedan dess har du levt som flykting. Ibland känner du starkt att Imperiet är ute efter dig. Deras spioner och poliser finns överallt. Ibland känner du dig lite säkrare — kanske Imperiet inte tycker att det är värt besväret att jaga dig. Och det vore kanske ännu värre, för det skulle betyda att Imperiet enbart hyser förakt för dina förmågor.

Du minns din gamle lärare med vördnad och värme. Så länge det finns en chans att Alliansen kan störta Kejsaren vill du vara med. Du drömmer om att utveckla din förmåga med Kraften för att kanske en dag kunna återupprätta Jediriddarnas orden och föra det stolta arvet vidare till andra.

**Personlighet:** Trött, lite cynisk men hängiven och fullständigt trogen mot Jediriddarnas hederskodex. Du inbillar dig ofta att du är förföljd av Imperiet.

**Ett citat:** "Fnys gärna om ni har lust, men det är sant. Kraften omger oss, håller oss, förenar allting."

**Relationer:** Vilken ung person som helst kan vara din elev. Själv skulle du bli fascinerad av att få lära dig mer om Kraften från t ex en xenomorf mystiker eller en avdankad Jedi. Du kan vara vän med vem som helst.

## Mon Calamari

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T+1 |
| Bildning           | 3T+1 |
| Mekanik            | 2T+1 |
| Iakttagelseförmåga | 2T+1 |
| Styrka             | 3T   |
| Teknik             | 3T+2 |

### UTRUSTNING

Laserpistol  
Komlänk  
Uniform  
1000 krediter

## BESKRIVNING

**Bakgrund:** Det var Imperiet som lärde ditt folk vad krig innebär. Mon Calamari är ett fredligt och stillsamt släkte. Er civilisation är tusentals år gammal. Redan innan ni fick kontakt med andra arter hade ni utvecklat en högt stående teknologi och var i färd med att kolonisera närliggande obebodda planeter.

Sedan kom Imperiet. De såg er enbart som ett lätt byte — en teknologisk civilisation som kunde tvingas att tjäna kejsarens krigsindustri. De invaderade planeten och gjorde er till slavar. Först fattade ni inte vad som hänt. Slaveri var obegripligt för er, och Imperiets brutala effektivitet gav er ingen tid att vänja er. Ni försökte blidka ockupationsmakten med vänlighet och samarbete, men det hjälpte inte. Till sist började Mon Calamari att göra aktivt motstånd — och då reagerade Imperiet med extremt våld. Hela städer förintades.

Det var droppen. Praktiskt taget hela planeten reste sig i en väldig flodvåg av vrede, och krossade ockupationsmakten. Imperiets krigsindustri kunde nu användas för andra ändamål — att väpna och underhålla rebellerna.

Du var på Calamari när Imperiet kom, och när upproret lyckades. Nu tillhör du Calamaris väpnade styrkor som ingår i Alliansen. Du samarbetar bra med främmande varelser (även människor) och blir ofta utsedd att slåss i små specialförband.

**Personlighet:** De flesta Mon Calamari är vänliga, försynta och resonabla, men det finns lika stora variationer bland dem som bland människor.

**Ett citat:** "Vårt folk har ett talesätt: mät djupet innan du dyker."

**Relationer:** Du kan ha kämpat tillsammans med någon annan rollperson innan spelet börjar. Spelare, smugglare, pirater och prisjägare kan ha besökt din hemplanet före eller under Imperiets ockupation.

## Pensionerad kejserlig kapten

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 2T+2 |
| Bildning           | 3T   |
| Mekanik            | 3T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 3T+1 |
| Styrka             | 2T+1 |
| Teknik             | 3T   |

### UTRUSTNING

Kejserliga flottans uniform (något omodern)  
Laserpistol  
2000 krediter

## BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du ägnade större delen av ditt liv åt tjänsten. Kejserliga Rymdflottan var ditt jobb, ditt liv och din hobby. Du var hängiven



och skicklig, och steg snabbt i graderna tills du fick befäl över ett eget skepp. Du var inblandad i flera strider och fick fina medaljer — men det var de fredliga tiderna du tyckte bäst om. Den lugna rutinen ombord, de vilda permissionerna, de intensiva studierna, de intressanta och spännande uppdragen, att utforska nya planeter och platser.

Det kändes vemodigt att lämna tjänsten när du gick i pension. Ändå var du glad också. Äntligen fick du tillfälle att umgås med din familj som du träffat alltför lite under dina aktiva år. Det blev en chock för dig att upptäcka vad folk i allmänhet tyckte om Imperiet. Något som varit gott och välvilligt i din ungdom hade gått väldigt snett, utan att du lagt märke till det. Situationen har hela tiden förvärrats, och nu är det visst den där stenhårda typen Vader som för befäl över flottan — du skulle inte vilja jobba under honom.

Du är änklings nu och har det tråkigt för det mesta. Det blir långsamt att bara sitta i trädgården och läsa. Du har känt ett allt mer pockande behov av att göra något vettigt av de år du har kvar — att dra ditt strå till stacken och försöka ställa till rätta det som gått snett. Rebellererna kan ha användning för en gammal soldat.

**Personlighet:** Du har ett mjukt sätt och är en intelligent befälhavare. Du vet allt om gamla omoderna vapen, inte riktigt lika mycket om de senaste systemen.

**Ett citat:** "Dagens order, mina herrar?"

**Relationer:** Du kan ha kämpat tillsammans med en legosoldat eller hjälpt en pilot att komma in på Rymdakademin. Du kan känna en adelsman eller senator personligen eller ryktesvägen. Skrivbordshistoriker kan irritera dig. Under din tjänst kan du ha jagat någon smugglare eller pirat.

## Grabb/tjej

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T+2 |
| Bildning           | 2T+2 |
| Mekanik            | 3T   |
| Iakttagelseförmåga | 3T+2 |
| Styrka             | 2T+1 |
| Teknik             | 2T+2 |

### UTRUSTNING

Två flaskor bubbelblask  
Ett paket godis  
En liten sten  
En bit snöre  
Ett litet djur (dött eller levande — välj själv)  
250 krediter

## BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du är mellan 8 och 12 år gammal. Du har en storebror eller -syster som är med i upproret, eller kanske du är föräldralös och har blivit "adopterad" av en annan rollperson. Du insisterar alltid på att få vara med, vad som än är i görningen. När faran är som störst rusar du på fienderna och skallar dem i magen, biter dem i benet eller kastar saker på dem. Du är en riktig liten satunge som ingen kan tukta. Eftersom Imperiets gubbar inte tar dig på allvar kan du ofta klara dig ur svåra situationer.

**Personlighet:** Alltid glad och entusiastisk. Du håller alltid på den svagare. Du är hundra procentigt lojal mot en annan rollperson (välj vem) och håller dig till honom eller henne.

**Ett citat:** "Oh boy! Kom an grabbar, kör hårt!"

**Specialregel:** Välj en annan rollperson som är din äldre bror/syster/idol/fosterförälder/annat. Du behöver inte be den andre spelaren om lov. Om han eller hon blir irriterad är det ändå helt i sin ordning — för vem gillar väl att ha en unge hängande i hasorna jämt och ständigt?

## Hazardspelare

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T+2 |
| Bildning           | 3T   |
| Mekanik            | 2T+1 |
| Iakttagelseförmåga | 4T   |
| Styrka             | 2T+2 |
| Teknik             | 2T+1 |

### UTRUSTNING

Kortlek  
Lätt laserpistol  
Två uppsättningar tjugiga kläder  
1000 krediter

## BESKRIVNING

**Bakgrund:** Hela galaxen är ditt hem. Du kan resa vart som helst, göra vad som helst. Vad som än händer är du aldrig helt ute ur leken — allt som behövs är att hitta någon som är intresserad av hederligt spel om pengar. Pengarna kommer och går, men spelet består.

Älska hett och stick snabbt, det är din filosofi. Du har aldrig känt någon lust att stanna länge på ett ställe, inte så länge det finns ett skepp som går om en timme, ett spelbord i mässen och nya världar att utforska i andra änden av resan.

Du trivs med livet. Det finns alltid något nytt att göra, alltid ett mer spännande spel, ett godare vin, en delikatare måltid. Du har umgåtts med societetens höjdare och slummens slödder, och trivs lika bra med båda.



Hur blev du inblandad i upproret? Tja, frågan är snarare hur du blev inblandad i Imperiets affärer. Ett litet missförstånd, och bums var du efterlyst på trettio planeter. Tufft att leva med sånt.

Så varför inte? Just nu verkar det inte gå särskilt bra för rebellerna, men de verkar ha en chans... och du är ju spelare, eller hur?

**Personlighet:** Charmig, alltid artig, bekymmerslös och föga uppriktig. Du klarar dig bra i umgänget med det motsatta könet.

**Ett citat:** "Är det någon som har lust att spela kort?"

**Relationer:** Du har dragit runt i galaxen under många år och kan ha träffat vem som helst. Några kan ha blivit dina vänner — andra kan du ha spelat skjortan av.

## Laglös

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 4T   |
| Bildning           | 3T   |
| Mekanik            | 2T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 2T   |
| Styrka             | 3T+1 |
| Teknik             | 3T   |

### UTRUSTNING

Tung laserpistol  
1000 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Imperiet dödade hela din familj, satte eld på ditt hus och förstörde ditt liv. Och du tänker låta dem betala för det.

De som var skyldiga finns inte längre. Du sökte upp dem och gjorde processen kort med dem. Men de var bara hantlangare åt andra. Hela Imperiet är ruttet, och ytterst är kejsaren ansvarig. Du kommer inte att vila förrän han är död.

**Personlighet:** Du är ett dödligt vapen, farlig och instabil. Ditt motiv är hämnd. Du känner varken fruktan eller misskund. Du har inget att leva för och ingen anledning att undvika risker. Du kan vara kall, beräknande och grym mot dina fiender. Du är alltid hård mot de hårda. Men samtidigt vet du hur det känns att förlora allt. Därför är du mycket vänlig mot små och värnlösa människor och ställer alltid upp för den svagare.

**Ett citat:** "Imperiets lejda mördare gjorde bara ett misstag. De avslutade inte sitt jobb."

**Relationer:** Om det finns någon mänsklig känsla du fortfarande kan hysa, så är det faders-/moderskänslor. Du kan ta någon yngre person som en grabb/tjej, en pilot, etc, under ditt

beskydd. Du kan också känna en viss gemenskap med personer som drivs av liknande motiv, t ex legosoldater och prisjägare. Sådana som drabbats hårt av Imperiets övergrepp kan bli dina vänner.

## Lakonisk spanare

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 2T+2 |
| Bildning           | 4T   |
| Mekanik            | 3T   |
| Iakttagelseförmåga | 2T   |
| Styrka             | 3T   |
| Teknik             | 3T+1 |

### UTRUSTNING

2 medpack  
Kniv  
Laserpistol  
1000 krediter  
Ryggsäck  
En veckas koncentrerad proviant

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du pratar inte mycket. Har aldrig funnits mycket att prata om. För det mesta finns det ingen att prata med, heller. Du tillbringar din mesta tid under bar himmel på utforskade planeter i en ständig kamp för att klara dig i vildmarken. När du är klar kommer kolonisterna, företagen, handelsmännen — kort sagt, civilisationen. Men ditt jobb är att hitta nya planeter, ta reda på vilka faror som finns där och hur man hanterar dem. Du samlar fakta om farliga djur, konstiga väderförhållanden och giftiga jordarter. Du tar reda på var nya kolonier bör placeras och hur de kan överleva.

Det skulle du ha fortsatt med om du hade fått. Men Imperiet har dragit ned på forskningen. De säger att det blir för dyrt att kolonisera nya planeter. Men du vet sanningen: ute i vildmarken, bland pionjärer och nybyggare, finns friheten. Och frihet är farligt för Imperiet. Kejsaren vill ha organiserade samhällen där alla har personnummer, där allt kan kontrolleras, övervakas och styras. Med andra ord: stopp för kolonierna.

Okej. Kejsaren tar jobbet ifrån dig. Vad göra? Gå med i upproret, förstås. Du vet att Alliansen kommer att få glädje av dig. Det finns ett dussin planeter som du vet allt om, där du hittar lika väl som i din egen ficka. Och du är expert på att överleva — bekvämt — var som helst. Vill någon bygga en ny bas på, låt oss säga, en djupfrost isplanet? Du vet hur man gör.

**Personlighet:** Du är lakonisk, tystlåten och ihärdig. Du har humor som ofta lyser igenom.



Du är uthållig och stolt över din skicklighet. Du älskar att plåga "gröngölingar".

**Ett citat:** "Kallar du det här för insekter? På Danos V har dom myggor stora som hus."

**Relationer:** Vem som helst från en nyligen koloniserad planet kan känna dig. Du kan ha utforskat hans eller hennes hemplanet. Spelare, legosoldater, smugglare, pirater och prisjägare kan du ha stött på under eller mellan dina uppdrag.

## Pirat

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T+2 |
| Bildning           | 2T   |
| Mekanik            | 3T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 3T   |
| Styrka             | 2T+2 |
| Teknik             | 3T   |

### UTRUSTNING

Pråliga kläder  
Komlänk  
Mängder av ringar och dylikt  
Rymddräkt  
Laserpistol  
2000 krediter  
Sabel (prydnad, Skade-TN = STY+1T+1)

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du var knappt ens tonåring när du fick erbjudande om jobb ombord på ett rymdskepp, och naturligtvis blev du jätteglad. Äntligen skulle du komma bort från din tråkiga hemplanet och få se lite mer av galaxen. Det var ett storartat äventyr. Du förstod att det här skeppet inte hade det bästa ryktet, men när du väl insåg att du kommit i lag med riktiga pirater — desperata, blodtörstiga, giriga, hårdhudade brottslingar — då var det för sent att vänta om. Arrrr, pojkvasker.

Fast det är inte riktigt så, egentligen. Rymdpirater är inte som i gamla filmer. De går inte omkring med träben och lapp för ögat, det har den moderna läkarkonsten sett till. Och syftet med att vara pirat är att tjäna pengar, inte att orsaka blodsutgjutelse. Övergrepp skulle bara göra att offren blev mer benägna att göra motstånd.

Att vara pirat är kanske inte det mest hedervärda yrket i galaxen, men Imperiets tullar, byråkrati och avgifter har gjort av med de flesta små handelsfirmor och fraktare. Rymdfarare som inte vill arbeta åt de stora multistellära bolagen har inte mycket att välja på: konkurs, pensionering, eller... att bli pirater.

Imperiet orsakar att det finns pirater och försöker sedan ta död på dem. De flesta av dina forna skeppskamrater finns numera i saltgruvorna på Kessel. Du klarade dig med en hårsman. Du hoppas att en dag kunna befria dina kamrater, att kunna skaffa dig ett eget skepp — och bli en fribytare i Alliansens tjänst.

**Personlighet:** Du bär gärna färggranna kläder, skrattar mycket, gillar att festa, bryr dig inte så mycket om vad som är moraliskt.

**Ett citat:** "Arrrgh, pojkvasker! Kasta ut dom genom luftslussen, ha! ha! ha!"

**Relationer:** Du kan ha varit med om att överfalla ett skepp med någon av de andra rollpersonerna ombord. En pensionerad kapten eller prisjägare kan ha jagat dig. En smugglare kan ha åkt ifrån dig. Du kan vara släkt med en pilot eller grabb/tjej, eller vara det svarta fåret i en senatorsfamilj.

## Prisjägare

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 4T   |
| Bildning           | 2T+2 |
| Mekanik            | 2T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 3T   |
| Styrka             | 3T+2 |
| Teknik             | 2T   |

### UTRUSTNING

Tung laserpistol  
Lätt laserpistol  
Laserpistol  
Skyddsväst  
Jetaggregat  
2 medpack  
Termaldetonator  
1000 krediter  
Kniv  
En kniv till

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Torped att hyra — det är du. En prisjägare är en person som jagar efterlysta brottslingar för att få belöning. Men han kan också ta anställning som livvakt eller för andra riskabla uppdrag. Du är fortfarande rätt ung och oerfaren i den här branschen, men redan har du tagit död på tjugotre människor. Förresten, vem bryr sig om att räkna? Galaxen är ett skithål, men man måste ju tjäna sitt uppehälle.

En del säger att du inte har någon moral, men det är lögn. Du följer strikta regler. Ett kontrakt är ett kontrakt, och ska alltid fullföljas. När någon anlitar dig håller du din del av överenskommelsen, vad det än kostar. Ibland måste



du göra obehagliga saker, men om du var mjäktig skulle du inte ha klarat dig i den här branschen.

Imperiet anlidade dig. Du gjorde ditt jobb. En god man dog. Du uppfyllde din del av överenskommelsen.

Det gjorde inte Imperiet. Du kunde ha gått till domstol — men Imperiet kontrollerar domstolarna. De skrattade åt dig. Men inte länge till.

Du brukar ta tusen krediter om dagen, plus omkostnader. Men den här gången är det personligt. Du har ett kontrakt. Med upproret, så länge det pågår. Din lön är en kredit om dagen. Och du fullföljer alltid dina kontrakt.

**Personlighet:** Du pratar inte så mycket. När du säger något menar du det. Du är farlig, pålitlig, smart. Du hatar att bli lurad. Om folk är renhåriga mot dig är du renhårig mot dem.

**Ett citat:** "Försök inte, grabben. Jag varnar dig bara *en* gång."

**Relationer:** Vem som helst kan ha anlitat dig förr. Du kan vara anställd av en annan rollperson just nu. Du kan vara bekant med smugglare, pirater och hazardspelare.

## Skrivbords- historiker

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T   |
| Bildning           | 4T   |
| Mekanik            | 2T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 3T+2 |
| Styrka             | 2T+2 |
| Teknik             | 2T   |

### UTRUSTNING

Rebelluniform  
Laserpistol  
Komlänk  
1000 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Förut var du en lägre tjänsteman eller byråkrat i något ämbetsverk (t ex Styrelsen för Svävfarkoster) på din hemplanet, tills den ockuperades av Imperiets stormtrupper. Imperiet rensade ut alla tjänstemän som kunde misstänkas för tvivelaktig trohet mot kejsaren. Du har aldrig förstått varför du fick sparken, men du blev varnad i sista ögonblicket och hann fly.

Du är mycket intresserad av militär historia. Du har aldrig varit i krig själv, men har läst alla böcker och sett alla dokumentärfilmer du har

kunnat få tag på. Du har följt rymdflottans förhåvanden och den vapentekniska utvecklingen. Du drömmer ofta om att leda soldater i strid — i tydlig kontrast mot din grå vardagstillvaro bakom skrivbordet. Du är inte någon särskilt entusiastisk rebell, ni verkar inte ha någon större chans att vinna — men någonstans måste man ju söka skydd i en storm.

**Personlighet:** Torr, lite förläst. Din skicklighet med vapen är klart bristfällig, men du har förmåga att hålla huvudet kallt i alla situationer och kan så småningom bli en god soldat.

**Ett citat:** "Om Kreuge bara hade fullföljt sin attack med högerflygeln vid Salvara i stället för att vända som han gjorde, skulle historien om Klonkrigen ha blivit helt annorlunda."

**Relationer:** Du kan ha bott på en planet som styrdes av en adelsmans eller senators familj. Du kan ha dragit in flygcertifikatet för en pilot. Du kan ha varit bekant med en laglös familj. Du kan hysa ett slags hatkärlek till vilken som helst av de militära rollpersonerna (legosoldat, pensionerad kapten, etc). Du beundrar honom eller henne för hans eller hennes skicklighet, men är övertygad om att du själv vet mer om militär strategi och kan sköta kriget bättre.

## Smugglare

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T+1 |
| Bildning           | 2T+1 |
| Mekanik            | 3T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 3T   |
| Styrka             | 3T   |
| Teknik             | 2T+2 |

### UTRUSTNING

Lätt fraktskepp  
Tung laserpistol  
Komlänk  
2000 krediter  
25.000 krediter i skuld till en gangsterboss

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Dina föräldrar var aldrig glada åt ditt yrkesval, men själv tycker du att det är en underbar tillvaro att vara en fri handelsman. Du kan resa vart du vill, köpa och sälja lite här och där, hitta verkligt inkomstbringande varor. Det finns alltid nya världar att se.

Så borde det vara. Men Imperiet har slutit sin hand allt hårdare om galaxen, tullar och avgifter har blivit allt högre och många varor har drabbats av export- eller importförbud. Samtidigt har tullverket fått större resurser och är hela tiden efter dig som blodhundar. Mutor är



numera din största utgiftspost. Du drömmer om att göra en sista, verkligt lönsam affär, och sedan lägga av.

Ditt skepp är ditt hem, fortskaffningsmedel och frihet — allt i ett. Tanken att du kunde mista det är outhärdlig. Men risken finns, för tyvärr blev du tvungen att låna pengar av den organiserade brottsligheten. Den du lånade av är en girig slempuck. Du är djupt skuldsatt nu, och maffiabossens torpeder pratar leende om att krossa dina knäskålar.

Åt skogen med Imperiet! Det är deras lagar och korruption som gjort att du har råkat illa ut.

**Personlighet:** Du ser bra ut, är tuff, smart och lite cynisk. Du är en skicklig pilot och en god affärsman. Helst av allt vill du göra stora klipp och bli lämnad i fred av alla töntar, både kriminella och myndigheter.

**Ett citat:** "Jag har inte pengarna på mig."

**Relationer:** Du behöver åtminstone en till person för att sköta ditt skepp — en kompanjon. Det kan vara en pilot, hazardspelare, legosoldat, lägre Jedi, mon calamari, wookiee eller vem som helst med hyggliga kunskaper i mekanik. Du kan ha träffat vilken som helst av de andra rollpersonerna under dina affärsresor.

## Trotjänare

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T   |
| Bildning           | 2T+2 |
| Mekanik            | 3T   |
| Iakttagelseförmåga | 3T   |
| Styrka             | 3T+1 |
| Teknik             | 3T   |

### UTRUSTNING

Flera uppsättningar kläder lämpliga för olika tillfällen

Lätt laserpistol

Komlänk

1000 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** I århundraden har din familj tjänat det förnäma huset (namn). Herrarna av denna förnäma släkt har regerat över din hemplanet lika länge eller längre, och de har alltid varit goda mot sina tjänare och undersåtar. Planeten hade fred, välstånd och rättvisa under deras visa och goda styre. Men nu har galaxen drabbats av onda tider. En ond man har tagit över makten och gjort sig till diktator. Både freden och adeln är hotade. Din herre har valt att gå med i upproret. Hela din planet kan komma att få lida för det, men ändå vet du att din herre har valt

rätt — och du är säker på att hela planeten lojalt kommer att följa sin herre när kriget börjar.

**Personlighet:** Du är saklig, nykter och förständig i fråga om pengar. Du är trogen intill döden. Ibland är du en smula överbeskyddande mot din herre eller härskarinna. Din trohet är i första hand mot din herre, inte mot upproret eller Alliansen.

**Ett citat:** "Naturligtvis, ers nåd. Ja, ers nåd. Som ni behagar, ers nåd."

**Specialregel:** Be spelledaren tala om vilken adelsfamilj du tjänar och vilken titel de har. Om någon annan spelare har valt att spela en adelsman/adelsdam kan du vara hans eller hennes personlige betjänt, sekreterare eller liknande. Annars kan du vara utsänd av din härskare med order att hjälpa rebellerna.

## Tuff lantis

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T+2 |
| Bildning           | 2T   |
| Mekanik            | 2T+1 |
| Iakttagelseförmåga | 3T+2 |
| Styrka             | 4T   |
| Teknik             | 2T+1 |

**Särskilda färdigheter:** Svartkrutspistol

### UTRUSTNING

Svärd (Skade-TN = STY+1T+1)

Svartkrutspistol (se B3.8)

Kruthorn

Stor, mjuk hatt

Skrikiga kläder

500 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Din hemplanet befolkades för tusen år sedan av folk från ett stort rymdskepp som störtade där. De förlorade kontakten med resten av galaxen, och teknologin föll i glömska. För bara några få år sedan återupptäcktes er planet av några "fria handelsmän" — egentligen smugglare. Du är fortfarande rätt imponerad och lite bortkommen bland alla dessa rymdskepp, laservapen och sånt. Du känner dig mer hemma med vanlig enkel teknik som man inte behöver vara professor för att begripa sig på, som gevär, segelbåtar, luftballonger och fotogenlampor.

Du växte upp på en bondgård och fick lära dig att frukta Gud, hedra dina föräldrar och tjäna kungen. I unga år tog du värvning i Drottningens Grenadjärer och var med om några strider i ett mindre krig. När din planet fick kontakt med den högteknologiska civilisa-



tionen ute i galaxen blev du och en del andra utsända av drottningen för att ta reda på mer om galaxen och vilka följder era nya kontakter kommer att få.

Du sänder rapporter hem varje vecka — men du blir allt mer orolig. Imperiet skulle kunna krossa din hemplanets armé som en mygga. Att gå med i upproret är kanske ert enda hopp.

**Personlighet:** Lojal mot drottningen, gudfruktig och väldigt extrovert. Du klär dig uppseendeväckande och uppträder självsäkert men lite "bonnigt". Du blir ofta inblandad i slagsmål och gillar att dricka folk under bordet.

**Ett citat:** "En garde!"

**Relationer:** En smugglare eller pirat kan ha besökt din planet och tagit dig med därifrån. En adelsman eller senator kan ha varit där på diplomatiskt uppdrag. Du kan ha blivit bekant med en hazardspelare, prisjägare, smugglare eller pirat på en bar. En lakonisk spanare kan ha upptäckt din planet. Du kanske tillhör lantadeln på din planet, och har en trotjänare med dig.

## Tystlåten ingenjör

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 2T+1 |
| Bildning           | 4T   |
| Mekanik            | 2T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 2T+1 |
| Styrka             | 2T+2 |
| Teknik             | 4T   |

### UTRUSTNING

Fickdator  
1000 krediter  
R2-enhet

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du har alltid en fickdator med dig. Dina kläder sitter illa och ser säckiga ut. Du är klumpig och tappar ofta saker. Tanken på att skjuta på folk med laserpistoler och sånt gör dig bara nervös. Du har svårt att hålla igång en konversation om den inte handlar om matematik, maskiner eller datorer. Du tycker att det är lättare att umgås med robotar än med människor — robotar är psykiskt stabila och förutsägbara. Folk bryr sig oftast inte så mycket om dig, förrän någonting har gått sönder och behöver lagas, eller de behöver veta någonting eller behöver bryta sig in i ett datasystem. Allt sådant kan du göra på nolltid.

**Personlighet:** Klumpig, tafatt, mycket blyg, men en naturbegåvning på teknologi.

**Ett citat:** "Integralen av ytan rho i förhållande till v är, hmmm, låt mej se... delta genom B, plus den partiella derivatan av..."

**Relationer:** Du kan vara släkt med en pilot eller en grabb/tjej. En smugglare, legosoldat, spanare eller laglös kan ha anställt dig för att hålla rymdskepp och maskiner igång. Du kan ha blivit hemligt förälskad i någon av de mer glamourösa personerna (ung senator, smugglare, pilot, spelare). Någon med Kraftfärdigheter kan ha bestämt sig för att träna dig.

## Ung senator

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 3T   |
| Bildning           | 4T   |
| Mekanik            | 2T+2 |
| Iakttagelseförmåga | 3T+1 |
| Styrka             | 3T   |
| Teknik             | 2T   |

### UTRUSTNING

Lyxiga, smakfulla kläder  
Lätt laserpistol  
Komlänk  
1000 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Din familj har tjänat Republiken i trehundra år. Otaliga senatorer har burit ditt namn. I århundraden har din familj osjälvviskt uppoffrat sig för statens och samhällets välfärd. Ni har tjänat väl och troget, och därför är invånarna på din hemplanet lojala mot er. Sedan Imperiet ersatte Republiken har ni försökt skydda er själva och er planet mot dess onda gärningar. Hela tiden har ni sökt tvinga kejsaren att hålla sitt löfte att verka för allmänhetens bästa. Till och med nu bär det dig emot att vända dig mot den galaktiska regeringen, som din familj hjälpte till att upprätta för länge sedan.

Men du har inget val. Imperiet har verkligen blivit ett tyranni. Dess arméer ockuperar din hemplanet. Om civilisationen ska räddas måste du handla nu. Din familj kommer att förse upproret med ledare, liksom den en gång försåg Republiken.

**Personlighet:** Intelligent, självsäker och energisk. Du är mer intresserad av att få saker uträttade än av att diskutera teorier. Ibland blir andra imponerade av din härkomst, och du är stolt över den. Ändå tycker du inte att du är någon överklasstyp, och du ser inte ned på andra. Stora män och kvinnor har kommit från alla samhällsklasser, och alla kan bidra till Alliansens kamp för friheten.



**Ett citat:** "Så här har vi tänkt göra."

**Relationer:** Du kan vara bekant med alla senatorer och adelsmän. Antingen kan du känna dem direkt eller också kan du ha hört talas om dem. Samma sak gäller pensionerade kejserliga kaptener. Eftersom du är välkänd inom Alliansen kan en mon calamari eller en legosoldat ha samarbetat med dig förr. Eftersom du är snygg, intelligent och rik har folk en irriterande tendens att bli förälskade i dig, men hittills har du inte hittat någon som du har haft samma känslor för.

## Våghalsig pilot

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |    |
|--------------------|----|
| Smidighet          | 3T |
| Bildning           | 2T |
| Mekanik            | 4T |
| Iakttagelseförmåga | 3T |
| Styrka             | 3T |
| Teknik             | 3T |

### UTRUSTNING

Laserpistol  
Rebelluniform  
Medpack  
Rymddräkt  
1000 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du trodde aldrig att du skulle komma iväg från den där eländiga planeten! Ända sedan du var barn har du läst om rymdskepp, generaler och heroiska strider. Så länge du kan minnas har du alltid velat bli rymdpilot. Dina föräldrar ville att du skulle bli lantbrukare (eller advokat eller läkare eller gruvarbetare — vem bryr sig?). Men Kejserliga Flottans Högskola var ditt mål hela tiden.

Men nu när det har blivit uppror och krig ser det inte ut som om du någonsin skulle ta dig till rymdhögskolan — och det är inte särskilt lockande heller, nu längre. När Imperiet ockuperade din hemplanet rasade hela din tillvaro. Många vänner och grannar har dödats eller satts i fängelse. Men i Alliansen har du fått chansen att bli pilot! Det ser ofta illa ut för rebellerna, men du har en känsla av att det här bara är början.

**Personlighet:** Entusiastisk, lojal, ivrig och hängiven. Använder många utropstecken.

**Ett citat:** "Äh, det där var väl inget att gapa över! Därhemma brukade jag flyga ifrån XP-38:or med min gamla Mobquet-fräsare."

**Relationer:** En senator eller en pensionerad kapten kan ha hjälpt dig att komma in vid Marinhögskolan. Nästan vem som helst kan vara en bror eller syster.

## Wookiee

### GRUNDEGENSKAPER

|                    |      |
|--------------------|------|
| Smidighet          | 2T+2 |
| Bildning           | 2T   |
| Mekanik            | 3T   |
| Iakttagelseförmåga | 2T   |
| Styrka             | 5T   |
| Teknik             | 3T+1 |

**Särskilda färdigheter:** Bågslunga

### UTRUSTNING

Bågslunga (se B3.8)  
Bälte med 30 skott till bågslungan  
250 krediter

### BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du är stor. Du är hårig. Du talar i grymtningar och ylanden. Din art lever länge, ett par hundra år eller mer. Du hatar att förlora. Du gillar att slå in skallen på stormsoldater (he, he).

**Uppförande:** Du är ytterst lojal mot dina vänner. Ibland blir du frustrerad och klipper till saker. Eftersom du inte riktigt insett hur stark du är kan det leda till problem. Nån gång har du tänkt resa hem och gifta dig, men till dess håller du ihop med dina vänner.

**Ett citat:** "Rooooarrgh urr roo." (Översättning: "Jag har en obehaglig föräning om det här.")

**Specialregel:** Välj en annan spelares rollperson som din vän och affärspartner. Han eller hon förstår ditt språk. När den personen finns i närheten kan du tala fritt med de andra spelarna (eftersom vi antar att din kompis översätter). Protokollrobotar (som C3-PO) kan också översätta. Men om ingen översättare finns till hands gör du så här:

1. Låt som Chewbacca ("GRRRRwooun. Hnuh-uck-chuh!")

2. Det är ett tecken till de andra spelarna att du försöker säga något. Den som vill kan slå färdighetsslag för språk. Spelledaren sätter svårighetsgraden — oftast är den 15, men ibland kan det vara lägre eller högre beroende på om du försöker säga något enkelt (som "se upp!") eller något komplicerat (som "de laterala sidoaggregaten behöver synkroniseras").

3. Lyckas någon med tärningsslaget kan du tala om (på svenska) vad du försöker säga. Om ingen lyckas är det bara att beklaga.

Dessutom: innan du ger dig på att spela en wookiee är det bäst om du provar att säga "oorarrgh" eller nåt sånt några gånger. Om du enbart låter töntig som wookiee är det antagligen bäst att du spelar en annan roll. En spelare som låter som Chewbacca bidrar till spelets stämning — men en som låter som en ledsen gris är enbart irriterande.



# Xenomorf mystiker

## GRUNDEGENSKAPER

|                                                                       |      |
|-----------------------------------------------------------------------|------|
| Smidighet                                                             | 2T+1 |
| Bildning                                                              | 3T+1 |
| Mekanik                                                               | 2T   |
| Iakttagelseförmåga                                                    | 2T+1 |
| Styrka                                                                | 3T   |
| Teknik                                                                | 2T   |
| <b>Kraftfärdigheter:</b> Kontroll 1T, Varseblivning 1T, Förändring 1T |      |

## UTRUSTNING

En statyett, amulett eller annat föremål av ob-skyr, mystisk innebörd  
250 krediter

## BESKRIVNING

**Bakgrund:** Under sin långa och fredliga histo-ria har ditt folk skaffat sig stora kunskaper om universum och livet. Du själv har inte bidragit särskilt mycket till detta vetande, men du har mediterat länge och intensivt över verklighe-tens natur och särskilt över det som männi-skorna kallar Kraften. I någon liten utsträck-ning har du vad människorna kallar Jediför-mågor, liksom alla av din art.

Ditt folk håller sig för sig själva och har inte så mycket att göra med resten av galaxen. Men du har beslutat lämna din hemplanet. Kanske du söker efter de riktiga Jediriddarna i hopp om att lära dig mer om Kraften. Kanske du ba-ra är nyfiken. Kanske Imperiet har begått illdåd på din planet. Välj något av dessa motiv eller hitta på ett eget (men tala igenom det med spel-ledaren om du konstruerar något själv).

**Anmärkning:** Du får själv välja hur du vill se ut. Eftersom din art är sällsynt utanför din hemplanet är det få som direkt kan avgöra vad du är för slags varelse. Men icke-mänskliga va-relser som ser konstiga ut är tillräckligt vanliga för att ditt utseende inte ska väcka alltför myc-cket uppmärksamhet.

**Personlighet:** Tänk dig själv som en mystiker — fundersam, distansierad, intresserad. Du föl-jer en annan tradition än Jediriddarnas, men den är likartad. Liksom Yoda, Ben Kenobi eller Luke Skywalker (som fullärd) är du lugn, öd-mjuk och behandlar alla levande varelser med respekt.

**Ett citat:** "Jag tjänar Ljuset och den livskraft som det formar."

**Relationer:** Du kan gå med på att undervisa en pilot eller någon annan om Kraften, om du be-dömer honom värdig. Alternativt kan du vara ivrig att lära dig om Kraften från en lägre Jedi eller en avdankad Jedi. Under dina resor kan

du ha blivit vän med någon lakonisk spanare, smugglare eller hazardspelare.

# Överspänd Jedi

## GRUNDEGENSKAPER

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| Smidighet                                 | 3T+2 |
| Bildning                                  | 2T+1 |
| Mekanik                                   | 2T+2 |
| Iakttagelseförmåga                        | 3T   |
| Styrka                                    | 3T   |
| Teknik                                    | 2T+1 |
| <b>Kraftfärdigheter:</b> Varseblivning 1T |      |

## UTRUSTNING

Duellsvärd (måste duga tills du hittar ett riktigt lasersvärd. Skade-TN = STY+1T+1)  
1000 krediter

## BESKRIVNING

**Bakgrund:** Du kallar dig Jediriddare, fast det är du egentligen inte. Men du har läst allt om deras hjältedåd. Hela ditt liv har du längtat ef-ter att bli en av dem, längtat så intensivt att du inte riktigt begripit att de inte finns längre. Du är faktiskt en aning knäpp. Du har hört om Im-periets övergrepp och kände dig kallad att läm-na din trygga tillvaro och ge dig ut på ett kors-tåg i galaxen för att återupprätta Jediriddarnas orden. Du har läst allt du kan hitta om deras träningsmetoder och försökt lära dig själv så gott det går.

Alla tycker du är galen. De flesta tror att Je-diriddarna bara är en legend, en massa vid-skepligt nonsens.

Men ibland — då och då — kan du känna Kraften. Ibland, när du är i stor fara eller när turen är med dig, kan du använda Jediför-mågor.

Hur som helst, du slåss för rebellerna och försöker ställa till rätta orättvisor varhelst du träffar på dem. I grunden är du en god män-niska, så vem bryr sig om att du är lite rubbad?

**Uppförande:** Ytterst artig, alltid optimistisk och glad, lyckligt omedveten om den trista grå verkligheten. Du hittar på komplicerade, idio-tiska planer som alltid misslyckas. Men du föl-jer Jediriddarnas hederskodex.

**Ett citat:** "Jag känner... en vibration i Kraften." (Ja, säkert.)

**Relationer:** En pilot eller en ingenjör kan tro på dig. En sådan person som tror att du är en riktig Jedi blir gärna din lärjunge och tar dig alltid i försvar när andra retar dig eller är skeptiska. En xenomorf mystiker kanske fnyser lite men är villig att undervisa dig. En avdankad Jedi kan bli god vän med dig och hjälpa dig med träning. En smugglare eller pirat kanske an-ställer dig för att han tycker du är komisk.



# STJÄRNORNAS KRIG

## ROLLFORMULÄR

ROLLPERSONENS NAMN \_\_\_\_\_ BAKGRUND \_\_\_\_\_

SPELARENS NAMN \_\_\_\_\_

LÄNGD \_\_\_\_\_ VIKT \_\_\_\_\_

KÖN \_\_\_\_\_ ÅLDER \_\_\_\_\_

UTSEENDE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

SMIDIGHET \_\_\_\_\_ IAKTTAGELSEFÖRMÅGA \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ STYRKA \_\_\_\_\_

BILDNING \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ UTRUSTNING \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ TEKNIK \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

MEKANIK \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ KONTROLL \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ VARSEBLIVNING \_\_\_\_\_ KRAFTPOÄNG \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ FÖRÄNDRING \_\_\_\_\_ MÖRKERPOÄNG \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ FÄRDIGHETSPÖÄNG \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ SKADOR \_\_\_\_\_



